

ENGLISH

WHAT'S GOING ON?

Briefing

The year is 2013. In the wake of the abortive coup in Mexico City, intelligence traces some of the weapons used by the rebels to Colombia. With the agreement of the Colombian government, the US Army sends in the Ghosts in order to put an end to the flow of weapons up through the Panama Canal and to the insurgents in Mexico. But during their insertion in-country, anti-aircraft fire takes out the Blackhawk transporting the Ghosts. The chopper goes down, and Captain Scott Mitchell finds himself alone in territory far more hostile than he could have imagined.

Who Are the Ghosts?

The Ghosts are an elite unit of US Army Green Berets. They are the best of the best, the unit chosen to be the tip of the spear in any action where precision, firepower, and skill are needed. From the snow-covered Russian steppes to the sun-baked streets of Mexico City, the Ghosts are the first ones in when their country needs them. Led by Captain Scott Mitchell, they find their targets, achieve their objectives, and vanish... like ghosts.

Captain Scott Mitchell

Mitchell is the current leader of the Ghosts. An experienced soldier, he is equally capable of operating in command of a team or solo. With the Advanced Warfighter gear, he is capable of coordinating with friendly troops, calling in airstrikes, and using an unmanned aerial drone, all to achieve his objectives.

MEMORY STICK DUO™

Warning! Keep Memory Stick Duo™ media out of reach of small children, as the media could be swallowed by accident.

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of your PSP®.

You can load saved game data from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved games.

Make sure there is enough free space on your Memory Stick Duo™ before commencing play. Choose your preferred language from the systems Home Menu.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow you to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other players via connection to a wireless local area network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other. Normally each user requires one PSP™ Game to participate in games that feature Ad Hoc Mode.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet service provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a WLAN access point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

BUTTON CONTROLS

Control scheme A



- 1. **L** button: ZOOM/NIGHT VISION/SHOULDER CAMERA (Hold for zoom-scope if available / Shift + tap activates night vision / Shift + hold change shoulder camera)
- 2. **R** button: FIRE/DRONE (Tap or hold for fire / On intel map tap to send drone up to safe position)
- 3. **→**: WEAPONS (Tap for primary swap / Hold for weapon menu)
- 4. **↑**: STANCE (Tap cycles between stand and crouch / Hold to go prone)
- 5. **←**: RELOAD/ROF (Tap to reload / Hold for rate of fire)
- 6. **↓**: ACTION/SHIFT (Tap for context-sensitive action / Hold for shift function)
- 7. analog stick: MOVEMENT
- 8. **□** button: LOOK LEFT (Shift tap for Cross-Com left)
- 9. **△** button: LOOK UP (Shift tap for Cross-Com go order)
- 10. **○** button: LOOK RIGHT (Shift tap cycles Cross-Com right)
- 11. **×** button: LOOK DOWN (Shift tap for Cross-Com back order)
- 12. **SELECT** button: MAP / OBJECTIVES
- 13. **START** button: PAUSE / OPTIONS

Control scheme B

1. **L** button: ZOOM/NIGHT VISION/SHOULDER CAMERA (Tap to zoom-scope / Shift + tap activates night vision / Shift + hold change shoulder camera)
2. **R** button: FIRE/DRONE (Tap or hold for fire / On intel map tap to send drone up to safe position)
3. **→**: WEAPONS (Tap for primary swap / Hold for weapon menu)
4. **↑**: STANCE (Tap cycles between stand and crouch / Hold to go prone)
5. **←**: RELOAD/ROF (Tap to reload / Hold for rate menu)
6. **↓**: ACTION/SHIFT (Tap for context-sensitive action / Hold for shift function)
7. **analog stick**: LOOK
8. **□** button: STEP LEFT (Shift tap for Cross-Com left)
9. **△** button: FORWARD (Shift tap for Cross-Com go order)
10. **○** button: STEP RIGHT (Shift tap cycles Cross-Com right)
11. **×** button: BACKWARD (Shift tap for Cross-Com back order)
12. **SELECT** button: MAP / OBJECTIVES
13. **START** button: PAUSE / OPTIONS

Control scheme C

1. **L** button: STRAFE (Hold to strafe left and right in conjunction with analog stick movement)
2. **R** button: FIRE/DRONE (Tap or hold for fire / On intel map tap to send drone up to safe position)
3. **→**: WEAPONS (Tap for primary-secondary-grenade swap / Hold for weapon select menu)
4. **↑**: QUICK EQUIP (Swap shoulders camera views)
5. **←**: RELOAD/ROF (Tap to reload / Hold for rate menu)
6. **↓**: SHIFT (Hold for shift function)
7. **analog stick**: MOVEMENT (Move forward and backward / Turn left and right)
8. **□** button: FREE LOOK no movement (Tap to toggle looking and moving with analog stick / Shift tap for Cross-Com left)

- 9. **△ button:** NIGHT VISION/C-C (Activates night vision / Shift tap for Cross-Com go order)
- 10. **○ button:** ZOOM/CROSS-COM (Hold to zoom-scope / Shift tap cycles Cross-Com right)
- 11. **× button:** STANCE (Tap cycles between stand and crouch / Hold to go prone)
- 12. **SELECT button:** MAP / OBJECTIVES
- 13. **START button:** PAUSE / OPTIONS

MAIN MENU

There are four options from the Main Menu:

- **Campaign** – Lets you start or resume a campaign.
- **Co-op Multiplayer** – Lets you take on the game with another player.
- **Settings** – Allows you to change the video and gameplay options.
- **Credits** – Shows you a list of everyone who worked on the game.

Use the directional buttons to scroll **↑** and **↓**, and press the **×** button to select the one that you want.

SETTINGS

Settings are the options that help you customise your gameplay experience. The Settings you can modify are:

- **Control Options** – Allows you to pick from a variety of control schemes.
- **Gameplay Settings** – Lets you set gameplay parameters.
- **Cheats** – Allows you to activate cheats. Available after you beat the single-player campaign.

Control Settings

Use the directional buttons to scroll left and right between the various control schemes available. A diagram appears onscreen with the details of each scheme. Press the **×** button to select the one you want, or **○** button to return to the previous screen.

Gameplay Settings

These settings determine your difficulty, camera view, and killcam options. Scroll  and  with the directional buttons to select the setting you want to change, then scroll  and  to highlight the selection you want. Press  to confirm your choices, or  to go back to the Settings Screen.

CAMPAIGN

Selecting Campaign takes you to the Campaign Screen.

Here, you can select from among four options:

- **New Game** – Start a new campaign.
- **Load Game** – Load a saved game and pick up at the start of the current mission.
- **Mission Replay** – Lets you take another shot at a mission you've already beaten.
- **Training** – Allows you to practice before going out into the field.

New Game

Selecting New Game starts a new campaign with your current settings. Select it, and you'll be taken right to the Briefing Screen for the first mission. As you advance through the campaign, the game will save your progress after each mission you complete.

Briefing Screen

You'll get a Briefing Screen before each mission. This gives you all the information you need to carry out your objectives, including intelligence on enemy troops and weapons and a list of objectives to achieve. Pressing the  button moves you to the Action Screen.

Load Game

Load Game lets you pick up a saved game and start playing where you last saved. When you select Load Game, all of your available saved games appear on the left side of the screen. You can cycle through them using the directional buttons.

The saved data for each game will appear onscreen as you cycle through, letting you know which games are available to be loaded.

To load a game, cycle to it and press the  button. Then, press the  button to resume gameplay.

Mission Replay

When you select Mission Replay, a list of all of the missions you have unlocked comes up. Cycle through the list with the directional buttons, then press the **X** button to select the mission you want to play. Only missions you've beaten in the campaign mode will be available.

Training

Selecting Training takes you to an area where you can learn and practice the skills necessary to succeed at Ghost Recon: Advanced Warfighter® 2. A series of messages will appear onscreen to direct you in honing your skills. You can do training as many times as you like.

ACTION SCREEN

The Action Screen is where the gameplay happens. It's where you move, shoot, and interact with the game world.

Your character, Captain Scott Mitchell, appears at the bottom of the screen. At the lower left of the screen is your stance and health indicator. This lets you know how much damage you've taken, and whether you're standing, crouched, or prone.

At the bottom centre of the screen is a compass that lets you know which direction you're heading in. At the bottom right is your ammo count. This shows your current weapon, as well as the number of rounds you have in the weapon at the moment and the number of rounds overall. To the right is your Rate of Fire indicator. The more bullets visible in the image, the higher your RoF.

Reticule

In the centre of the screen is your targeting reticule.

This consists of a circle and some pips. The longer you hold still to line up your shot, the closer in the pips get, and the more accurate your firing is.

Indicators

Indicators are on-screen manifestations of information that will be useful to you as you move through the missions. They point out objectives, hostile units, and friendlies.

- **Objective Indicator** – A yellow diamond that indicates a mission objective.
- **Enemy Indicator** – A red diamond that indicates a hostile unit.
- **Friendly Indicator** – A blue diamond that indicates an allied soldier.
- **Vehicle Indicator** – Red or blue brackets, depending on whether the vehicle is friendly.
- **Drone Indicator** – A blue diamond that pinpoints the location of your UAV.

As you get closer to an indicator, a bracket will appear around it with some numbers. The number at the upper right is the amount of health the target (if it's a person or vehicle) has left. The number at the lower left is the distance to the indicated object.

If you get close to an objective and the indicator moves offscreen, an arrow will appear to show you the direction to the objective. You'll get a similar indicator for friendly units. In addition, fire indicators will appear onscreen to let you know what direction hostile fire is coming from. Yellow indicates a miss, while red means you've been hit.

Moving and Shooting

In the default control configuration, you can move forward, back, left, and right by pressing the analog stick. To turn, press the  button to look left and the  button to look right. Pressing the  and  buttons lets you look up and down.

To fire your weapon, press the  button. For grenades, you'll have to press and hold the  button. Release the button to throw the grenade. The longer you hold it, the stronger your throw.

There are other control configurations that you can use (See Gameplay Settings), but this manual refers only to the default configurations.

Stance

There are three stances:

- **Standing** – You move fastest, but your accuracy suffers and you're a bigger target.
- **Crouched** – Moderate cover, accuracy, and speed.
- **Prone** – Slow to move but you present a small target and have better accuracy.

You can move between standing and crouched stances by tapping the  button. Press and hold it to toggle in and out of prone.

Rate of Fire

Rate of Fire is the number of bullets that you use every time you pull the trigger. Higher rates of fire are more impressive but less accurate.

This setting also lets you toggle between types of fire, allowing you to call up a grenade launcher and a laser designator (if you've equipped them). To switch between rates of fire, press and hold the  button.

There are three rates of fire, as well as two other main settings:

- **Single Shot** – One bullet per trigger pull.
- **Three Round Burst** – Three bullets every time you fire.
- **Full Auto** – Keep firing as long as the Fire button is held down.
- **Grenade Launcher** – Your weapon fires an air-launched grenade. This is only available with certain weapons.
- **Laser Designator** – This lets you light up specifically designated targets for airstrikes. This is only available with the OICW.

With a grenade launcher-equipped weapon active, you may have up to three types of grenades available to you: Sabot (anti-armour), Thermobaric, and Flechette (anti-personnel). You can toggle between available grenade types for your launcher by using the RoF button. To set the range for an air-launched grenade hold down the  button while zoomed in and tap the  button. This opens up the range calibration, and you can raise and lower the distance at which the grenade will go off by using the  and  buttons.

Reload

To reload, tap the  button to reload your current weapon.

Swap Weapon

A fast tap of the  button does a quick swap of your current weapon for the last-used grenade type.

If you press and hold the right button, you can cycle through all of the weapons in your inventory using the  and  buttons. Just release the directional button when you've highlighted the weapon you want to use.

Grenades

When you've equipped grenades as your current weapon, you can use the RoF button to cycle through your available grenade types. The three types are:

- **M67 Frag** – Explosive and deadly.
- **M18 Smoke** – Conceals your movement from the enemy.
- **C4** – A demo charge, good for blowing up artillery emplacements and other targets.

Once a C4 charge has been placed, a detonator for that charge appears in the weapons list as well.

C4 Charge

C4 charges are useful for destroying parked vehicles or ambushing an unsuspecting enemy. You can carry 5 charges. To plant a C4 charge, select it as your current weapon. Move to the object you want to demolish and press the **R** button. Once you've placed the C4, you'll be able to select the detonator. To activate the charge, select the detonator and tap the **R** button. This will detonate the charges in the order in which they were placed.

Fixed Weapons

At times, you will be able to man a fixed weapon. Move to the weapon and a context-sensitive icon will appear. You can then tap the **↓** button to take control of the weapon. Press the **R** button to fire, and press the **↓** button again to leave the weapon.

Laser Designator

This is only available for the OICW. To designate a target for an airstrike, select the laser designator from the RoF Menu, then move the reticule over the target. Press and hold the **R** button to activate the laser and designate the target. When the target icon changes from yellow to red, it indicates you have a valid target and that an airstrike is incoming.

Weapon Pickup

If an enemy drops a weapon, you can swap out your current primary for the one you find on the ground. Walk up to the weapon, and, when the swap icon appears, tap the down button. You can carry up to two primary weapons in addition to your pistol and grenades. Some weapons (like the OICW) cannot be dropped once you pick them up.

Ammo Crates

Ammo crates are scattered across the map. They contain more ammunition for your weapons, as well as new weapons that you can equip. To activate an Ammo crate, walk up to one and wait for the activation icon to appear. When it does, press the **↓** button, and you'll activate the crate. A list of available weapons will appear, and you can cycle through them with the directional buttons. Press **X** to select the one you want to pick up, or, just back away from the crate if you don't want to make a change.

Zoom

Zoom gives you a better look at the enemy, but narrows your field of view. Pressing the  button zooms you in and out.

If your current weapon has a telescopic sight, pressing and holding the  button brings you into scope view. Once in scope mode, tapping the down button cycles you through the available zoom levels. Holding the  button holds your breath to steady your aim.

Night Vision

Night vision lets you see better in dark areas and night missions. To toggle Night Vision on and off, hold down the  button and tap the  button.

Cross-Com

Your Cross-Com lets you control support units, such as your aerial drone or support artillery. To access it, press and hold the  button. The Cross-Com will then appear in the upper left hand corner of your screen. The icon of the currently selected unit appears in the centre of the Cross-Com, and the commands you can give it appear on the sides. To cycle back and forth between your Drone and your Artillery Strike, call up the Cross-Com and press the  button.

On some missions, your Cross-Com may be disabled due to enemy action.

Drone

The Drone is an unmanned aerial vehicle that you can use to support your missions. It can be used either to fly above enemy troops to show their position, or to attack, dealing death from above.

To move the drone in the Action Screen, move your reticule over the spot you want to move the drone to. Call up the Cross-Com by pressing and holding the down button, then press the  button to order the drone to move to that spot.

To get the drone to reform on your position, call up the Cross-Com and press the  button. It will return to your position and hover over you as you advance. To attack with the drone, call up the Cross-Com and press the  button. Be warned – you've got limited ammo, and your drone can be shot down. The available ammo and weapon type will be displayed by the drone icon on the Cross-Com.

Artillery Strike

When it's available, the artillery strike calls down fire from off of the map onto a target you designate. It can take out vehicles, roadblocks, and enemy troops. Use it sparingly, as it packs a lot of power and has a big blast radius.

To use an Artillery Strike, call up the Cross-Com and cycle to Artillery. Use the **△** button to designate a target for an Artillery Strike. Use the **○** button to call in the strike, or the **×** button to abort it. You'll have three seconds after calling in the strike in which to abort it.

OpMap

Pressing the Select button brings up your OpMap. This shows you a top-down map of the current level, along with your location, the location of any visible units and ammo crates, as well as that of any nearby objectives. You can move around the OpMap by using the analog stick. Zoom in and out with the up and down arrows.

You can also toggle in and out of Drone View from the OpMap. The left button and right button will toggle back and forth between the Drone View and the OpMap.

Drone View

In Drone view, you see the world from the drone's perspective. Be careful – Captain Mitchell is vulnerable while you're piloting the drone.

To control the drone, use the analog stick to look around. Press the **×** button to regroup and return to Captain Mitchell's current location, or press the **△** button to move the drone to the spot it's currently targeting.

To target a unit for identification, press the **L** button when the unit is in the drone's reticule. Target information will be displayed and the drone camera will lock onto the designated target. Tapping the **△** button will cause the drone to track the locked target and maintain position overhead.

If your drone is armed and has ammunition, you can use it to attack. Move the reticule over a target to designate it, then press the **○** button to launch the attack.

You can also raise and lower the drone's elevation to get it out of danger. Use the **R** button to order the drone to a safe altitude. While the drone is elevated, you can't see through its eyes, and will be returned to the OpMap. To lower the drone, tap the **R** button again.

Pause Menu

Press the Start button to bring up the Pause Menu. From here, you can use the directional buttons or the analog stick to scroll down the list of choices:

- **Save Game**
 - **Load Checkpoint**
 - **Restart Level** – Re-start your current level.
 - **Settings** – Adjust the game settings, including camera view, control scheme, killcam, and Y-axis toggle.
 - **Cheats** – Select from various cheats once you've unlocked them.
 - **Quit Level** – Quit the current level without saving and return to the Main Menu.
- Press the X button to select your highlighted choice.

Cheats

Once you beat the Campaign, you can unlock Cheats. Cheats are available from both the Campaign screen and the Pause Menu, and let you alter the gameplay to your advantage. To activate a Cheat, select Cheats and then use the directional buttons to cycle to the Cheat that you want to use. Press the X button to activate it. Available Cheats include:

- **Invincibility** – Take no damage from enemy fire.
- **Infinite Ammo** – Never run out of ammunition.
- **One Hit Kills** – Take out enemy personnel with one shot.
- **Pinpoint Accuracy** – Always hit the centre of your targeting reticule.

AAR

After each mission, you'll get an AAR – After Action Report. This screen gives your stats for the mission. Once you're finished looking at the AAR, press the X button to advance to the next screen.

CO-OP MULTIPLAYER

This title does not support certain characters used in the PSP® system's Nickname. Replacement characters will be displayed.

Co-Op Multiplayer lets you and another player take on Ghost Recon: Advanced Warfighter® 2 together.

Selecting Co-Op Multiplayer takes you to the Outfitting Screen. You can choose the soldier you want to play and the weapon you want as your primary by cycling back and forth with the ← and → buttons. Use the ↑ and ↓ buttons to switch between the weapons and the soldier. When you are satisfied, press the X button to continue to the Multiplayer Screen.

Host

Hosting means you decide what the game will be like. You have four options for game type:

- **Campaign** – Take on the campaign missions together.
- **Firefight** – Eliminate all of the enemies on the map.
- **Defend** – Hold a position against waves of enemies.
- **Recon** – Work together to recon various locations on the map.

Use the directional buttons to cycle through the four available game types, and press the X button to select the one you want and go to the Setup Screen.

Setup Screen

The Setup Screen is where you set the parameters for the game you're hosting. There are two options you can set:

- **Map Select** – Which map you'll be playing on.
- **Map Options** – The difficulty setting and time limit for the game.

Once you're done with that, you can select Lobby to get ready for play.

Lobby

The Lobby is the screen where you wait for the action to start. The top left of the lobby shows the details of the game, while the top right shows a top-down map. At the bottom of the map is a list of players. When you're ready to launch the game, press the X button, and gameplay will start.

Join

Joining a game lets you find a game that someone's already started and jump in. Two players can take part in a single game. Select Join from the Multiplayer Screen, and a list of available games will appear. Use the directional buttons to cycle through the list to find one you want to join, and press the X button to join it.

Once you join a game, you'll be taken to the Lobby for that game. The game will begin when the Host triggers it.

TECHNICAL SUPPORT

If you experience difficulties playing your Ubisoft game, please first contact our 24-hour on-line solution centre at www.ubi.com/uk.

Our 24-hour automated telephone service is available on 0871 664 1000 (Calls are charged at 10p/min).

The Live service option is available from 11am until 8pm, Mon-Fri (excluding bank holidays).

Please make sure you are in front of your pc when calling our support team to enable us to troubleshoot your query for you.

Faulty Game:

If you believe your game is faulty, please contact our support team before returning your product to the retailer. A discrepancy between your operating system and the required game specifications may result in errors during game-play, such as: your screen returning to desktop or freezing, jerky graphics or error messages.

Damaged Game:

If your game is damaged when purchased, please return it to your retailer with a valid receipt.

If your receipt has expired and you are within the 90 day warranty period, please contact the Ubisoft support team for verification.

Australian technical support

Technical Support Info Hotline 1902 262 102 (calls are charged at \$2.48 per minute including GST. Higher from public and mobile phones).

Please note that we do not offer hints & tips at our technical support centre.

FRANÇAIS

CONTEXTE

Briefing

En 2013, à peine la tentative de coup d'état survenue à Mexico déjouée, les services de renseignement situent en Colombie l'origine des armes employées par les rebelles. Avec l'accord du gouvernement colombien, l'armée US détache les Ghosts sur place pour endiguer le trafic d'armes à destination des insurgés mexicains, via le Canal de Panama. Mais, lors de leur insertion sur zone, leur Blackhawk est pris sous le feu de batteries anti-aériennes. L'hélicoptère est abattu, et le capitaine Mitchell se retrouve isolé en plein cœur d'un territoire plus hostile qu'il n'aurait pu l'imaginer.

Qui sont les Ghosts ?

Les Ghosts sont une unité d'élite des Bêrets Verts américains. Ils comptent dans leurs rangs la crème des forces armées, des soldats triés sur le volet déployés partout où leurs compétences hors normes sont jugées utiles. Des steppes enneigées de Russie aux rues gorgées de soleil de Mexico, les Ghosts sont toujours les premiers à répondre à l'appel de la nation. Avec le capitaine Scott Mitchell à leur tête, ils localisent leurs cibles, accomplissent leurs objectifs puis disparaissent... Ils sont les Ghosts, les "fantômes".

Capitaine Scott Mitchell

Mitchell est l'actuel leader des Ghosts. Soldat aguerri, son efficacité n'est jamais démentie, qu'il opère en solo ou à la tête d'une escouade. Grâce au matériel Advanced Warfighter, il est capable de coordonner les initiatives alliées, de solliciter des frappes aériennes et d'utiliser un drone autonome pour mener sa mission à bien.

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP®. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

Assurez-vous que votre Memory Stick Duo™ dispose de suffisamment d'espace libre avant de commencer à jouer.

Sélectionnez la langue de votre choix depuis le menu Home (accueil) du système.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™. Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

COMMANDES

Configuration A



- 1. Touche **L** : ZOOM/VISION NOCTURNE/CAM A L'EPAULE (Appuyer : zoomer / Fonction + Appuyer : active la vision nocturne / Fonction + Maintenir enfoncée : caméra à l'épaule)
- 2. Touche **R** : FEU/DRONE (Appuyer ou maintenir enfoncée : faire feu / Carte tactique : appuyer pour renvoyer le drone à une altitude de sécurité)
- 3. ➡ : ARMES (Appuyer : changer d'arme / Maintenir enfoncée : menu des armes)
- 4. ⬆ : POSTURES (Appuyer : alterner entre postures debout et accroupie / Maintenir enfoncée : passer en posture allongée)
- 5. ⬅ : RECHARGER/CDT (Appuyer : recharger / Maintenir enfoncée : commande Cadence de tir)
- 6. ⬇ : ACTION/FONCTION (Appuyer : exécuter une action contextuelle / Maintenir enfoncée : Fonction)
- 7. pad analogique : REGARDER
- 8. Touche **□** : PAS A GAUCHE : (Appuyer + Fonction : Cross-Com gauche)
- 9. Touche **△** : AVANCER (Fonction + Appuyer : ordre de mouvement)
- 10. Touche **○** : PAS A DROITE : (Fonction + Appuyer : Cross-Com droite)
- 11. Touche **×** : RECULER (Fonction + Appuyer : ordre de regroupement)
- 12. Touche **SELECT** : CARTE / OBJECTIFS
- 13. Touche **START** : PAUSE / OPTIONS

Configuration B

1. Touche **L** : ZOOM/VISION NOCTURNE/CAM A L'EPAULE (Maintenir enfoncée : zoomer, si viseur télescopique / Fonction + Appuyer : activer la vision nocturne / Fonction + Maintenir enfoncée : caméra à l'épaule)
2. Touche **R** : FEU/DRONE (Appuyer ou maintenir enfoncée : faire feu / Carte tactique : appuyer pour renvoyer le drone à une altitude de sécurité)
3. ➡ : ARMES (Appuyer : changer d'arme / Maintenir enfoncée : menu des armes)
4. ↑ : POSTURES (Appuyer : alterner entre postures debout et accroupie / Maintenir enfoncée : passer en posture allongée)
5. ← : RECHARGER/CDT (Appuyer : recharger / Maintenir enfoncée : commande Cadence de tir)
6. ↓ : ACTION/FONCTION (Appuyer : changer d'arme / Maintenir enfoncée : menu des armes)
7. pad analogique : DEPLACEMENT
8. Touche  : REGARDER A GAUCHE : (Appuyer + Fonction : Cross-Com gauche)
9. Touche  : REGARDER EN HAUT (Fonction + Appuyer : ordre de mouvement)
10. Touche  : REGARDER A DROITE : (Fonction + Appuyer : Cross-Com droite)
11. Touche  : REGARDER EN BAS (Fonction + Appuyer : ordre de regroupement)
12. Touche **SELECT** : CARTE / OBJECTIFS
13. Touche **START** : PAUSE / OPTIONS

Configuration C

1. Touche **L** : DEPLACEMENT LATERAL (Maintenir enfoncée : déplacement latéral gauche / droite en combinaison avec le pad analogique)
2. Touche **R** : FEU/DRONE (Appuyer ou maintenir enfoncée : faire feu / Carte tactique : appuyer pour renvoyer le drone à une altitude de sécurité)
3. ➡ : ARMES (Appuyer : changer d'arme-grenade / Maintenir enfoncée : menu des armes)
4. ↑ : EQUIPER (Changer vues caméra à l'épaule)
5. ← : RECHARGER/CDT (Appuyer : recharger / Maintenir enfoncée : commande Cadence de tir)
6. ↓ : FONCTION (Maintenir enfoncée : fonction)

7. **pad analogique** : DEPLACEMENT (Avancer et reculer / Tourner à gauche et à droite)
8. **Touche □** : VUE LIBRE Immobile (Appuyer : alterner entre vue et déplacement au pad analogique / Fonction + Appuyer : Cross-Com)
9. **Touche △** : VISION NOCTURNE/C-C (Appuyer : vision nocturne / Fonction + Appuyer : ordre de mouvement)
10. **Touche ○** : ZOOM/CROSS-COM (Maintenir enfoncée : zoomer / Fonction + Appuyer : Cross-Com droite)
11. **Touche ×** : POSTURES (Appuyer : alterner entre postures debout et accroupie / Maintenir enfoncée : passer en posture allongée)
12. **Touche SELECT** : CARTE / OBJECTIFS
13. **Touche START** : PAUSE / OPTIONS

MENU PRINCIPAL

Le menu principal propose quatre options :

- **Campagne** – Commencer ou reprendre le cours d'une campagne.
- **Multijoueur coop** – Jouer en compagnie d'un autre joueur.
- **Paramètres** – Modifier les paramètres vidéo et les options de jeu.
- **Crédits** – Consulter la liste des partenaires qui ont contribué à la conception du jeu.

Utilisez les touches directionnelles pour naviguer dans les options et appuyez sur la touche **×** pour valider votre choix.

PARAMÈTRES

Il s'agit des options qui contribuent à personnaliser votre expérience de jeu. Les paramètres configurables sont les suivants :

- **Commandes** – Sélectionner la configuration des commandes de votre choix.
- **Paramètres jeu** – Configurer les paramètres de jeu.
- **Cheats** – Activer les cheats. Ces cheats ne sont disponibles qu'à l'issue de la campagne solo.

Commandes

Utilisez les touches directionnelles droite et gauche pour parcourir les diverses configurations de commandes proposées. Un schéma s'affiche alors à l'écran pour illustrer chacune des configurations disponibles. Appuyez sur la touche **×** pour valider votre choix, ou sur la touche **○** pour revenir à l'écran précédent.

Paramètres jeu

Ces paramètres interviennent sur le niveau de difficulté, la vue caméra et la vue tueur. Utilisez les touches directionnelles ↑ et ↓ pour sélectionner le paramètre à modifier, puis sur les touches → et ← pour parcourir les choix disponibles. Appuyez sur X pour valider ou sur O pour revenir à l'écran Paramètres.

CAMPAGNE

Sélectionnez Campagne pour accéder à l'écran dédié. Vous pouvez alors choisir parmi quatre options :

- **Nouvelle partie** – Commencer une nouvelle campagne.
- **Charger partie** – Charger une sauvegarde et reprendre la partie au début de la mission en cours.
- **Rejouer la mission** – Entreprendre à nouveau une mission déjà accomplie.
- **Entraînement** – Vous exercer avant d'aller au feu.

Nouvelle partie

Optez pour Nouvelle partie pour lancer une campagne définie par les paramètres actuels. Une fois cette option sélectionnée, vous serez immédiatement dirigé sur l'écran Briefing pour aborder votre première mission. À mesure que vous avancez dans la campagne, le jeu sauvegardera votre progression à l'issue de chaque mission réussie.

Écran Briefing

Chacune de vos missions est introduite par un briefing. L'écran Briefing expose toutes les informations dont vous aurez besoin pour accomplir vos objectifs, notamment une évaluation des troupes et de l'armement ennemis en présence ainsi que la liste des objectifs à remplir. Appuyez sur la touche X pour accéder à l'écran Action.

Charger partie

Chargez une partie pour reprendre le cours du jeu au moment de votre dernière sauvegarde. Lorsque vous sélectionnez cette option, la liste de vos parties sauvegardées s'affiche à gauche de l'écran. Sélectionnez l'une d'entre elles à l'aide des touches directionnelles. Les données de jeu correspondantes s'afficheront à l'écran et vous informeront des sauvegardes disponibles au chargement.

Pour charger une partie, sélectionnez une sauvegarde et appuyez sur la touche X. Appuyez ensuite sur la touche O pour jouer.

Rejouer la mission

Une fois l'option Rejouer la mission sélectionnée, la liste de toutes les missions déverrouillées apparaît à l'écran. Naviguez dans la liste à l'aide des touches directionnelles puis appuyez sur **X** pour confirmer votre choix. Seules les missions déverrouillées en mode campagne sont accessibles.

Entraînement

Sélectionner cette option vous expédiera dans une zone d'entraînement où vous pourrez étudier et parfaire les compétences indispensables à la survie dans Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter® 2. Plusieurs messages apparaîtront à l'écran pour vous guider dans votre apprentissage. Vous pouvez répéter ces exercices aussi souvent que vous le jugez utile.

ÉCRAN ACTION

L'écran Action désigne l'interface de jeu. Depuis cet écran, vous vous déplacez, combattez et interagissez avec l'environnement. Votre personnage, le capitaine Scott Mitchell, est représenté au bas de l'écran. Les indicateurs situés dans la partie inférieure gauche de l'écran illustrent votre état de santé et votre posture : ils vous renseignent sur la gravité de vos blessures et sur la posture adoptée (debout, accroupi, couché). La boussole située au centre de l'écran, en bas, indique quelle direction vous suivez. Vous trouverez votre compteur de munitions dans la partie inférieure droite. Cet indicateur décrit votre arme actuelle, la quantité de cartouches dans le magasin ainsi que les munitions totales. À droite se trouve le témoin de cadence de tir. Plus les balles représentées dans l'image sont nombreuses, plus votre cadence de tir est élevée.

Réticule

Votre réticule de visée, au centre de l'écran, est matérialisé par un cercle assorti de traits cardinaux. Plus vous restez immobile longtemps pour stabiliser votre visée, plus ces traits se resserrent et plus vous gagnez en précision.

Indicateurs

Les indicateurs manifestent à l'écran les informations utiles à l'accomplissement de vos missions. Ils désignent les objectifs, les unités ennemies et vos alliés.

- **Indicateur d'objectif** – Un losange jaune qui caractérise un objectif de mission.
- **Indicateur d'ennemis** – Un losange rouge qui distingue une unité ennemie.
- **Indicateur d'alliés** – Un losange bleu qui désigne un soldat allié.
- **Indicateur de véhicules** – Un contour bleu ou rouge, selon qu'il s'agit d'une unité alliée ou ennemie.
- **Indicateur de drone** – Un losange bleu qui indique la position de votre UAV.

Lorsque vous approchez d'un indicateur, un contour apparaît ainsi que deux valeurs numériques. Le nombre en haut à droite représente la santé de la cible (s'il s'agit d'un individu ou d'un véhicule). Celui de gauche mesure la distance qui vous en sépare.

Si l'indicateur d'objectif glisse hors de l'écran lorsque vous évoluez à proximité de la cible, une flèche apparaîtra pour vous signifier la direction de l'objectif en question. Un indicateur équivalent s'affiche pour les unités alliées.

En outre, lorsque vous êtes pris sous les tirs ennemis, des indicateurs apparaîtront à l'écran pour vous situer leur provenance. Un indicateur jaune signale qu'un tir vous a manqué, un rouge que vous avez été touché.

Se déplacer et faire feu

Dans la configuration des commandes par défaut, vous pouvez avancer, reculer et vous déplacer latéralement à l'aide du pad analogique. Pour tourner, appuyez sur la touche □ pour regarder à gauche, et sur ○ pour regarder à droite. Appuyez sur les touches △ et × pour regarder en haut et en bas.

Appuyez sur la touche **R** pour ouvrir le feu. Pour utiliser les grenades, maintenez la touche **R** enfoncée. Relâchez-la pour lancer la grenade. Plus vous maintenez la touche enfoncée, plus votre lancer portera loin.

Il existe d'autres configurations utilisables (voir la rubrique Paramètres jeu), mais ce manuel ne se réfère qu'à la configuration par défaut.

Postures

Il existe trois postures différentes :

- **Debout** – Vous vous déplacez plus vite, au détriment de votre précision. Vous faites également une cible plus facile.
- **Accroupi** – Couverture, précision et vitesse modérées.
- **Couché** – Vitesse réduite mais précision accrue. Vous êtes également plus difficile à toucher.

Appuyez sur la touche haut pour alterner entre les postures Debout et Accroupi. Maintenez la touche haut enfoncée pour passer en posture Couché ou vous redresser.

Cadence de tir

La cadence de tir mesure la quantité de balles émises chaque fois que vous pressez la détente. Une cadence de tir élevée offre un volume de tir impressionnant, au détriment de la précision. Ce paramètre permet en outre de changer de mode de tir. Vous pourrez ainsi utiliser un lance-grenades ou un désignateur laser (pourvu d'en être équipé). Pour ajuster votre cadence de tir, maintenez la touche gauche enfoncée.

Trois cadences de tir sont à votre disposition, ainsi que deux modes de tir secondaires :

- **Coup par coup** – Une balle par pression sur la détente.
- **Rafale de trois coups** – Trois balles décochées à chaque pression.
- **Automatique** – Tir continu jusqu'à relâchement de la gâchette.
- **Lance-grenades** – Votre arme propulse une grenade. Ce mode de tir est réservé à certaines armes.
- **Désignateur laser** – Un dispositif de marquage laser conçu pour illuminer les cibles d'un raid aérien. Cette fonction n'est disponible que sur l'OICW.

Lorsque vous maniez une arme équipée d'un lance-grenades, trois types de grenades sont utilisables : grenades à sabot (perforantes), thermobariques, et grenades à obus-flèche (anti-personnel). Vous pouvez alterner entre les divers types de munitions de votre lance-grenades à l'aide de la commande de Cadence de tir.

Pour déterminer la portée d'une grenade autopropulsée, zoomez, maintenez la touche gauche enfoncée et appuyez sur la touche . Cette opération ouvre la fenêtre de calibration : vous pouvez allonger ou réduire la distance du lancer à l'aide des touches  et .

Recharger

Pour recharger votre arme actuelle, appuyez sur la touche .

Changer d'arme

Une pression rapide sur la touche gauche remplace votre arme actuelle par une grenade du dernier type utilisé.

Si vous maintenez la touche  enfoncée, vous pourrez parcourir la liste des armes en votre possession à l'aide des touches  et . Il suffit alors de relâcher la touche directionnelle une fois l'arme de votre choix sélectionnée.

Grenades

Lorsque vous êtes équipé de grenades en guise d'arme actuelle, utilisez la commande de cadence de tir pour parcourir les types de grenades disponibles. Les trois types de grenades sont les suivants :

- **M67 (Frag)** – Une grenade à fragmentation dévastatrice.
 - **M18 (fumigène)** – Masque vos déplacements.
 - **C4** – Une charge de démolition efficace notamment contre les positions d'artillerie.
- Une fois une charge C4 posée, son détonateur apparaît dans la liste des armes.

Charge C4

Les charges C4 se prêtent particulièrement à la destruction des véhicules à l'arrêt. Utilisez-les également pour surprendre un ennemi imprudent. Vous pouvez porter jusqu'à 5 charges. Pour poser une charge C4, choisissez-la comme arme actuelle. Rejoignez ensuite la cible à détruire et appuyez sur la touche **R**. Sitôt la charge en place, son détonateur apparaît dans la liste des armes sélectionnables. Pour déclencher la mise à feu, sélectionnez le détonateur et appuyez sur la touche **R**. Cette opération provoquera la détonation des charges dans l'ordre dans lequel elles ont été posées.

Armes fixes

Vous aurez parfois l'occasion d'utiliser des armes fixes.

Une icône contextuelle s'affichera à l'écran lorsque vous approcherez de postes d'armes fixes. Appuyez alors sur la touche **↓** pour en prendre le contrôle. Appuyez sur la touche **R** pour ouvrir le feu, et à nouveau sur la touche **↓** pour quitter le poste de tir.

Désignateur laser

Ce dispositif n'est utilisable qu'avec l'OICW. Pour marquer la cible d'un raid aérien, sélectionnez le désignateur depuis le menu Cadence de tir puis déplacez le réticule sur la cible. Maintenez la touche **R** enfoncée pour activer le faisceau laser et pointer l'objectif. Lorsque l'icône de la cible vire du jaune au rouge, la cible est validée et la frappe aérienne imminente.

Ramasser une arme

Si un ennemi abandonne une arme, vous pouvez substituer votre nouvelle acquisition à votre arme principale actuelle. Pour ce faire, avancez jusqu'à l'arme et appuyez sur la touche bas lorsque l'icône contextuelle apparaît. Outre votre arme de poing et vos grenades, vous pouvez disposer de deux armes principales. Certaines armes (comme l'OICW) ne peuvent être abandonnées une fois dans votre inventaire.

Containers de ravitaillement

Des containers de ravitaillement sont dispersés sur la carte. Ils renferment des munitions ainsi que de nouvelles armes. Approchez-vous d'un container jusqu'à ce qu'apparaisse l'icône d'activation. Appuyez alors sur la touche bas pour ouvrir le container. Utilisez ensuite les touches directionnelles pour parcourir la liste des armes disponibles affichée à l'écran. Appuyez sur **X** pour sélectionner l'arme dont vous souhaitez vous équiper ou écartez-vous si aucune des nouvelles armes ne vous intéresse.

Zoom

Zoomer offre un meilleur visuel de l'ennemi, mais restreint votre champ de vision. Appuyez sur la touche **L** pour zoomer et dézoomer. Si votre arme actuelle est munie d'un viseur télescopique, maintenez la touche **L** enfoncée pour basculer en mode visée. Appuyez ensuite sur la touche **bas** pour régler le facteur de grossissement. Maintenez la touche **L** enfoncée pour retenir votre souffle et stabiliser votre visée.

Vision nocturne

La vision nocturne remédie aux situations de faible luminosité, évidemment fréquentes lors des missions de nuit. Pour activer ou désactiver la vision nocturne, maintenez la touche **↓** enfoncée et appuyez sur la touche **L**.

Cross-Com

Votre Cross-Com est l'interface de contrôle de vos unités d'appui, telles que votre drone ou votre appui d'artillerie. Pour y accéder, maintenez la touche **↓** enfoncée. La Cross-Com s'affichera alors dans la partie supérieure gauche de l'écran. L'icône de l'unité sélectionnée est représentée au centre de la Cross-Com. Les ordres que vous pouvez lui transmettre figurent sur les côtés. Pour alterner entre votre drone et votre appui d'artillerie, affichez la Cross-Com et appuyez sur la touche **□**.

Lors de certaines missions, les activités ennemies risquent de parasiter le fonctionnement de la Cross-Com.

Drone

Le drone est un engin aérien autonome indispensable au succès de vos missions. Utilisez-le pour survoler la zone d'action et localiser les positions ennemies, ou bien pour dispenser la mort depuis les airs.

Pour déplacer le drone depuis l'écran Action, déplacez le réticule sur la position à atteindre. Maintenez la touche **↓** enfoncée pour afficher la Cross-Com puis appuyez sur la touche **△** pour ordonner au drone de rejoindre la position indiquée.

Appuyez sur la touche **X** pour ordonner au drone de regagner votre position. Il vous rejoindra alors et accompagnera votre progression. Pour utiliser le drone à des fins offensives, affichez la Cross-Com et appuyez sur la touche **○**. La prudence est de mise : ses munitions sont limitées et il est très loin d'être invulnérable. Les munitions disponibles et le type d'arme employé sont renseignés sur la Cross-Com, près de l'icône du drone.

Appui d'artillerie

Recourir à un appui d'artillerie, lorsque l'occasion se présente, ordonne un pilonnage depuis une position distante sur une cible que vous désignez. Ce bombardement anéantit les véhicules, barrages routiers et unités ennemies que vous spécifiez. Utilisez cette ressource avec prudence : sa puissance est aussi dévastatrice que son rayon d'action est étendu. Pour solliciter une frappe d'artillerie, affichez la Cross-Com et sélectionnez votre appui d'artillerie. Appuyez sur la touche **△** pour désigner la cible puis sur la touche **○** pour amorcer le pilonnage. Sinon, appuyez sur la touche **×** pour annuler. Après avoir demandé une frappe d'artillerie, vous disposez de trois secondes pour émettre un contre-ordre.

Carte tactique

Appuyez sur la touche **Select** pour consulter votre carte tactique. Il s'agit d'une carte en vue aérienne du niveau actuel. Y sont renseignés votre position, la position des unités et containers de ravitaillement visibles ainsi que les objectifs de mission à proximité. Déplacez-vous sur la carte tactique à l'aide du pad analogique. Appuyez sur les touches **↑** et **↓** pour zoomer et dézoomer. Vous pouvez également accéder à la vue drone. Utilisez les touches droite et gauche pour naviguer entre la carte tactique et la vue drone.

Vue drone

En vue drone, vous observez la zone d'action depuis la perspective du drone. Soyez prudent : lorsque vous pilotez le drone, le capitaine Mitchell est livré à lui-même et vulnérable. En vue drone, utilisez le pad analogique pour orienter la perspective. Appuyez sur la touche **×** pour ordonner au drone de rejoindre la position actuelle du capitaine Mitchell, ou sur la touche **△** pour atteindre la position ciblée.

Pour procéder à l'identification d'une cible, appuyez sur la touche **L** lorsque l'unité visée apparaît dans le réticule du drone. La caméra du drone se verrouillera alors sur l'unité indiquée et dispensera des informations sur la cible. Appuyez sur la touche **△** et votre drone filera la cible verrouillée et maintiendra sa position en surplomb.

Si votre drone est armé et dispose de munitions, libre à vous de l'utiliser à des fins offensives. Déplacez le réticule sur une cible puis désignez-la. Appuyez enfin sur la touche **○** pour passer à l'attaque.

Vous pouvez en outre corriger l'altitude du drone pour l'éloigner du danger. Utilisez la touche **R** pour le placer à une altitude de sécurité. Lorsque le drone s'écarte de l'altitude opérationnelle, la vue drone est désactivée et vous êtes renvoyé sur la carte tactique. Appuyez à nouveau sur la touche **R** pour ordonner au drone de reprendre l'altitude opérationnelle.

Menu pause

Appuyez sur la touche Start pour afficher le menu pause. Utilisez ensuite les touches directionnelles ou le pad analogique pour parcourir les options proposées :

- **Recommencer** – Reprendre au début du niveau actuel.
 - **Sauvegarder la partie**
 - **Point de contrôle**
 - **Paramètres** – Régler les options de jeu, dont la vue caméra, la configuration des commandes, la caméra tueur et l'inversion de l'axe Y.
 - **Cheats** – Sélectionner un cheat parmi ceux déverrouillés.
 - **Quitter le niveau** – Quitter le niveau actuel sans sauvegarder et revenir au menu principal.
- Appuyez sur la touche X pour sélectionner l'option désirée.

Cheats

Les cheats sont déverrouillés une fois la campagne menée à son terme. Accessibles depuis l'écran de campagne et le menu pause, ils tournent certains aspects du jeu à votre avantage. Pour activer un cheat, sélectionnez l'option appropriée et utilisez les touches directionnelles pour naviguer jusqu'au cheat de votre choix. Appuyez ensuite sur la touche X pour l'activer. Les cheats disponibles sont :

- **Invincibilité** – Invulnérabilité aux tirs ennemis.
- **Munitions infinies** – Réserves de munitions illimitées.
- **Victimes en un coup** – Coup fatal à chaque tir.
- **Précision visée** – Toujours toucher le centre du réticule de visée.

Débriefing

Vous recevrez un débriefing à l'issue de chaque mission. L'écran de débriefing récapitule vos statistiques de mission. Lorsque vous en aurez terminé, appuyez sur la touche X pour passer à l'écran suivant.

MULTIJOUEUR COOPÉRATIF

Le mode multijoueur coop permet à deux joueurs de disputer une partie de Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter® 2 en coopératif. Ce titre ne prend pas en charge certains des caractères utilisés dans le pseudo du système PSP®.

Sélectionner l'option multijoueur coop vous dirige sur l'écran de personnalisation. Vous pouvez alors utiliser les touches ← et → pour choisir le soldat que vous souhaitez incarner ainsi que votre arme principale.

Appuyez sur les touches **↑** et **↓** pour passer de la liste des skins à celle des armes. Confirmez vos choix avec la touche **X** avant de passer à l'écran multijoueur.

Héberger

Héberger une partie signifie que vous en déterminez tous les paramètres. Quatre types de partie s'offrent à vous :

- **Campagne** – Parcourir la campagne à deux joueurs en coopératif.
- **Combat** – Éliminer tous les ennemis de la carte.
- **Défense** – Tenir la position face à des vagues d'assaut ennemies.
- **Recon** – Opérer une reconnaissance de diverses positions sur la carte.

Utilisez les touches directionnelles pour parcourir les quatre types de partie disponibles. Appuyez sur la touche **X** pour valider votre choix et passer à l'écran de configuration.

Écran de configuration

Depuis cet écran, vous fixez les paramètres de la partie hébergée. Deux options sont configurables :

- **Choix carte** – Choisir la carte sur laquelle se déroulera la partie.
- **Options carte** – Régler la difficulté et la limite de temps applicables à la partie.

Une fois ces paramètres définis, rejoignez l'accueil pour entrer dans le vif du sujet.

Accueil

C'est à l'accueil que vous patientez avant le début d'une partie. La partie supérieure gauche de l'accueil rassemble les données relatives à la partie : dans la partie supérieure droite figure une carte en vue aérienne. La liste des joueurs est affichée sous la carte. Lorsque vous êtes fin prêt, appuyez sur la touche **X** pour commencer la partie.

Rejoindre une partie

Cette option vous permet de trouver et rejoindre une partie hébergée par un autre joueur. Chaque partie peut accueillir jusqu'à deux joueurs. Sélectionnez l'option Rejoindre depuis l'écran Multijoueur pour consulter la liste des parties disponibles. Utilisez les touches directionnelles pour parcourir la liste et sélectionner la partie que vous souhaitez rejoindre. Appuyez enfin sur la touche **X** pour valider votre choix.

Vous serez ensuite dirigé vers l'accueil de la partie en question. La partie commencera à l'initiative de l'hôte.

UBISOFT à votre service...

LE SERVICE CLIENTS :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse : **www.support.ubi.com**

Vous y trouverez :

- Une foire aux questions (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les dernières mises à jour (patches) de nos jeux en version téléchargeable.
- Les forums de nos jeux vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une interface permettant de soumettre votre question à nos techniciens.
- Une messagerie personnelle pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au 0.825.56.56.75 (0,15 Euros / mn) du lundi au vendredi 10h00 – 20h00.

LE SERVICE ASTUCES / SOLUCES :

Vous êtes perdus dans un jeu ? Vous avez besoin d'aide pour franchir un obstacle ? Vous recherchez des astuces pour progresser ?

Un seul numéro : **0.892.70.50.30 (0,34€/ mn)**

Vous y trouverez :

- Toutes les astuces et soluces sur l'ensemble de notre catalogue.
- Un serveur vocal régulièrement mis à jour et disponible 24h/24 7j/7.
- La possibilité de parler en direct à nos spécialistes du lundi au vendredi 9h30-13h, 14h00-19h00.

ITALIANO

GLI EVENTI

Briefing

Anno 2013. Come conseguenza del fallito colpo di stato a Città del Messico, i servizi segreti rintracciano alcune armi usate dai ribelli in Colombia. Con il consenso delle autorità colombiane, l'esercito degli Stati Uniti invia i Fantasmi ad arrestare il traffico di armi che, attraverso il Canale di Panama, rifornisce gli insorti messicani. Tuttavia, durante il loro inserimento nella zona delle operazioni, il fuoco della contraerea abbatte il Black Hawk che trasporta i Fantasmi. Perduto l'elicottero, il capitano Scott Mitchell si trova da solo, in un territorio molto più ostile di quanto avrebbe mai immaginato.

Ma chi sono i Fantasmi?

Sono un'unità scelta dei corpi speciali statunitensi. Migliori tra i migliori, vengono scelti come avanguardia offensiva in tutte le azioni dove siano necessarie precisione, potenza di fuoco e abilità. Dalle steppe imbiancate di neve della Russia alle vie bruciate dal sole di Città del Messico, i Fantasmi sono i primi a intervenire quando la nazione chiama. Guidati dal capitano Scott Mitchell, cercano l'obiettivo, compiono la missione e spariscono... come fantasmi.

Capitano Scott Mitchell

Mitchell è il caposquadra dei Fantasmi. Un soldato fatto e finito, capace di operare efficacemente in squadra o da solo. Dotato di un equipaggiamento da guerra all'avanguardia, è in grado di coordinarsi con le truppe amiche, chiedere assistenza dal cielo e usare un drone automatico per conseguire il suo obiettivo.

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP®.

I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi.

Assicurati che ci sia spazio libero sufficiente sul Memory Stick Duo™ prima di iniziare a giocare.

Seleziona la lingua di gioco dal menu Home del sistema.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

COMANDI

Schema comandi A



- 1. **tasto L:** ZOOM/VISIONE NOTTURNA/VISUALE DI SPALLE (Tieni premuto per ingrandire se possibile/Premi + Alt per attivare la visione notturna/Tieni premuto + Alt per cambiare visuale di spalle)
- 2. **tasto R:** SPARARE/DRONE (Premi o tieni premuto per sparare/Sulla mappa tattica premi per spostare il drone al sicuro)
- 3. **→:** ARMI (Premi per cambiare primaria/Tieni premuto per menu armi)
- 4. **↑:** POSTURA (Premi per alzarti e abbassarti/Tieni premuto per metterti prono)
- 5. **←:** RICARICA/RDF (Premi per ricaricare/Tieni premuto per rateo di fuoco)
- 6. **↓:** AZIONE/ALT (Premi per azione contestuale/Tieni premuto per funzioni alternative)
- 7. **pad analogico:** SPOSTAMENTO
- 8. **tasto □:** SGUARDO A SINISTRA (Premi + Alt per scorrere CrossCom a sinistra)
- 9. **tasto △:** SGUARDO SU (Premi + Alt per ordine di avanzare da CrossCom)
- 10. **tasto ○:** SGUARDO A DESTRA (Premi + Alt per scorrere CrossCom a destra)
- 11. **tasto ×:** SGUARDO GIÙ (Premi + Alt per ordine di arretrare da CrossCom)
- 12. **tasto SELECT:** MAPPA / OBBIETTIVI
- 13. **tasto START:** PAUSA / OPZIONI

Schema comandi B

1. **tasto **: ZOOM/VISIONE NOTTURNA/VISUALE DI SPALLE (Premi per ingrandire / Premi + Alt per per attivare la visione notturna/Tieni premuto + Alt per cambiare visuale di spalle)
2. **tasto **: SPARARE/DRONE (Premi o tieni premuto per sparare/Sulla mappa tattica premi per spostare il drone al sicuro)
3. ****: ARMI (Premi per cambiare primaria/Tieni premuto per menu armi)
4. ****: POSTURA (Premi per alzarti e abbassarti/Tieni premuto per metterti prono)
5. ****: RICARICA/RDF (Premi per ricaricare/Tieni premuto per rateo di fuoco)
6. ****: AZIONE/ALT (Premi per azione contestuale/Tieni premuto per funzioni alternative)
7. **pad analogico**: GUARDARE
8. **tasto **: PASSO A SINISTRA (Premi + Alt per scorrere CrossCom a sinistra)
9. **tasto **: AVANTI (Premi + Alt per ordine di avanzare da CrossCom)
10. **tasto **: PASSO A DESTRA (Premi + Alt per scorrere CrossCom a destra)
11. **tasto **: INDIETRO (Premi + Alt per ordine di arretrare da CrossCom)
12. **tasto SELECT**: MAPPA / OBBIETTIVI
13. **tasto START**: PAUSA / OPZIONI

Schema comandi C

1. **tasto **: SPOSTAMENTO LATERALE (Tieni premuto per lo spostamento a destra e sinistra abbinato al movimento del pad analogico)
2. **tasto **: SPARARE/DRONE (Premi o tieni premuto per sparare/Sulla mappa tattica premi per spostare il drone al sicuro)
3. ****: ARMI (Premi per alternare primaria-secondaria-granate/Tieni premuto per menu selezione armi)
4. ****: UTILIZZO RAPIDO (Alterna visuali di spalle)
5. ****: RICARICA/RDF (Premi per ricaricare/Tieni premuto per rateo di fuoco)
6. ****: ALT (Tieni premuto per funzioni alternative)
7. **pad analogico**: SPOSTAMENTO (Avanza e arretra/Gira a destra e a sinistra)

8. **tasto □**: SGUARDO LIBERO senza spostamento (Premi per guardare e spostarti con il pad analogico/Premi + Alt per scorrere CrossCom a sinistra)
9. **tasto △**: VISIONE NOTTURNA/CC (Attiva visione notturna / Premi + Alt per ordine avanzare da CrossCom)
10. **tasto ○**: ZOOM/CROSSCOM (Tieni premuto per ingrandire/Premi + Alt per scorrere CrossCom a destra)
11. **tasto ×**: POSTURA (Premi per alzarti e abbassarti/Tieni premuto per metterti prono)
12. **tasto SELECT**: MAPPA / OBBIETTIVI
13. **tasto START**: PAUSA / OPZIONI

MENU PRINCIPALE

Il menu principale è composto da quattro voci:

- **Campagna**: avvia o riprendi una campagna.
- **Multigiocatore cooperativo**: affronta il gioco con un altro giocatore.
- **Impostazioni**: cambia le opzioni video e di gioco.
- **Riconoscimenti**: visualizza l'elenco di chi ha realizzato il gioco.

Usa i tasti direzionali per scorrere verso l'alto o il basso e premi il tasto × per selezionare.

IMPOSTAZIONI

Le impostazioni sono le opzioni che ti permettono di personalizzare l'esperienza di gioco.

Le impostazioni che puoi modificare sono le seguenti:

- **Opzioni comandi**: scegli tra i diversi schemi di comandi.
- **Impostazioni di gioco**: scegli i parametri di gioco che preferisci.
- **Trucchi**: attiva i trucchi. L'opzione è disponibile solo se hai già completato la campagna in modalità Giocatore singolo.

Impostazione comandi

Usa i tasti direzionali per scorrere a sinistra e a destra i vari schemi dei comandi. Sullo schermo compare un diagramma con i dettagli di ciascuno schema. Premi il tasto × per selezionare quello che preferisci o il tasto ○ per tornare alla schermata precedente.

Impostazioni di gioco

Queste impostazioni determinano il livello di difficoltà, la visuale adottata nel gioco e quella dell'uccisione. Scorri in su e in giù le impostazioni con i tasti direzionali per selezionare quella che vuoi cambiare, poi scorri a destra e a sinistra per evidenziare la selezione desiderata. Premi il tasto **X** per confermare le scelte o il tasto **O** per tornare alla schermata delle impostazioni.

CAMPAGNA

Selezionando Campagna accedi alla schermata omonima, nella quale puoi scegliere le seguenti opzioni:

- **Nuova partita:** avvia una nuova campagna.
- **Carica partita:** carica una partita salvata e riprendi dall'inizio della missione corrente.
- **Ripeti missione:** ripeti una missione che hai già compiuto.
- **Addestramento:** addestrati prima di scendere sul campo di battaglia.

Nuova partita

Selezionando Nuova partita avvierai una nuova campagna con le tue impostazioni correnti. Quindi accederai immediatamente alla schermata del briefing della prima missione. Durante lo svolgimento della campagna, i tuoi progressi di gioco vengono salvati al compimento di ogni missione.

La schermata del briefing

Prima di ciascuna missione accederai alla schermata del briefing. In essa puoi trovare le informazioni necessarie per raggiungere i vari obiettivi, inclusi i dati dell'intelligence sulle truppe nemiche, le armi e l'elenco degli obiettivi. Premendo poi il tasto **X** accederai alla schermata di gioco.

Carica partita

Selezionando Carica partita puoi scegliere una partita salvata e continuarla dall'ultimo salvataggio effettuato. Quando selezioni carica partita, sulla sinistra dello schermo compaiono tutte le partite salvate. Puoi passarle in rassegna con i tasti direzionali. I dati salvati di ogni partita compaiono man mano che passi in rassegna i vari salvataggi, mostrandoti quali siano le partite disponibili.

Per caricare una partita, selezionala e premi il tasto **X**. Quindi premi il tasto **A** per riprendere il gioco.

Ripeti missione

Quando selezioni Ripeti missione, compare un elenco di tutte le missioni sbloccate. Scorri l'elenco con i tasti direzionali, quindi premi il tasto **X** per selezionare la missione desiderata. Sono disponibili soltanto le missioni che hai già completato nella campagna.

Addestramento

Selezionando Addestramento, entrerai in un'area allestita per insegnarti le tecniche necessarie per affrontare Ghost Recon: Advanced Warfighter® 2. Sullo schermo compariranno dei messaggi per guidarti e aiutarti a migliorare le tue abilità. Puoi affrontare l'addestramento ogni volta che vuoi.

LA SCHERMATA DI GIOCO

La schermata di gioco è il luogo in cui si svolge l'azione. Al suo interno puoi muovere, sparare e interagire con l'ambiente circostante.

Il tuo personaggio, il capitano Scott Mitchell, compare sulla parte inferiore dello schermo. Più in basso sullo schermo compaiono gli indicatori di postura e salute. In questo modo potrai sempre renderti conto dei danni subiti.

Al centro della parte inferiore dello schermo si trova un indicatore direzionale, che ti permette di orientarti nell'ambiente. Alla sua destra si trova l'indicatore delle munizioni. Qui è visualizzata l'arma attualmente equipaggiata, i proiettili rimasti nel caricatore e il numero dei proiettili totali. Sempre a destra si trova l'indicatore del rateo di fuoco. Più proiettili sono visibili nella sua immagine, maggiore è il rateo di fuoco.

Mirino

Al centro dello schermo si trova il mirino, costituito da un cerchietto e alcuni puntini. Più rimani fermo e aggiusti la mira, più si avvicinano i puntini; ciò rappresenta un aumento della precisione del colpo.

Indicatori

Gli indicatori sono la visualizzazione di informazioni utili che riceverai durante lo svolgimento delle missioni. Grazie a essi verranno indicati gli obiettivi, le unità ostili e quelle amiche.

- **Indicatore degli obiettivi:** un rombo giallo rosso che indica l'obiettivo della missione.
- **Indicatore dei nemici:** un rombo rosso che indica ciascun soldato nemico.
- **Indicatore degli alleati:** un rombo blu che indica ciascun soldato alleato.
- **Indicatore dei mezzi:** parentesi rosse o blu, a seconda che il mezzo sia nemico o alleato.
- **Indicatore del drone:** un rombo blu che punta verso la posizione dell'UAV.

Quando ti avvicini a un indicatore, attorno a esso compaiono una parentesi e alcuni numeri. Il numero in alto a destra rappresenta le condizioni del bersaglio (la salute di un soldato o lo stato di un mezzo). Il numero in basso a sinistra indica la distanza del bersaglio.

Se mentre ti avvicini a un obiettivo l'indicatore esce dallo schermo, compare una freccia per mostrarti la direzione in cui si trova l'obiettivo stesso. Un simile indicatore compare per le unità alleate.

Inoltre, compaiono sullo schermo anche gli indicatori di fuoco, per avvertirti da dove proviene il fuoco nemico. Il colore giallo indica che il colpo ti ha mancato, il rosso che sei stato colpito.

Muoversi e sparare

Nella configurazione dei comandi predefinita, puoi muovere avanti, indietro, a sinistra e a destra utilizzando il pad analogico. Per girarti, premi il tasto  per guardare a sinistra e il tasto  per guardare a destra. Premendo i tasti  e  guarderai in alto e in basso.

Per aprire il fuoco, premi il tasto . Per usare una granata, tieni premuto il tasto . Rilascia quindi il tasto per lanciare la granata. Più a lungo lo tieni premuto, più potente risulterà il lancio.

Puoi utilizzare anche altre configurazioni dei comandi (consulta la sezione Impostazioni di gioco), ma nel il presente manuale vengono considerati soltanto i comandi della configurazione predefinita.

Postura

Esistono tre posture diverse:

- **In piedi:** ti muovi più velocemente, ma sei meno preciso e costituischi un facile bersaglio.
- **Accovacciato:** ottieni un compromesso tra copertura, precisione e velocità.
- **Prono:** sei lento nel movimento, ma offri un bersaglio decisamente ridotto e sei molto più preciso.

Puoi alternare la postura in piedi e quella accovacciata premendo leggermente il tasto . Tienilo premuto, invece, per sdraiarti e rimetterti in piedi.

Rateo di fuoco

Il rateo di fuoco rappresenta il numero di proiettili che verranno sparati ogni volta che aprirai il fuoco. Un alto rateo è più spettacolare, ma meno efficace.

Questa impostazione ti permette anche di attivare i diversi tipi di fuoco, utilizzando un lanciagranate o un designatore laser (se equipaggiati). Per cambiare il rateo di fuoco, tieni premuto il tasto .

Esistono tre tipi di rateo di fuoco e due ulteriori impostazioni principali:

- **Colpo singolo:** premendo il tasto di fuoco viene sparato un proiettile solo.
- **Raffica da tre colpi:** premendo il tasto di fuoco vengono sparati tre proiettili.
- **Fuoco automatico:** continua a sparare finché viene tenuto premuto il tasto di fuoco.
- **Lanciagranate:** l'arma può sparare anche granate. Solo alcune armi possono essere dotate di lanciagranate.
- **Designatore laser:** questo strumento ti permette di designare bersagli per gli attacchi aerei. È disponibile soltanto per le OICW.

Se hai equipaggiato un'arma dotata di lanciagranate, puoi utilizzare tre tipi diversi di granate: sabot (anticarro), termobariche e flechette (a frammentazione). Puoi selezionare i vari tipi di granate utilizzando il tasto di RdF.

Per impostare la gittata di una granata usata con il lanciagranate, tieni premuto il tasto  mentre sei in modalità zoom e premi leggermente il tasto . Visualizzata così la calibratura della gittata, potrai alzare o abbassare la traiettoria della granata usando i tasti  e .

Ricarica

Per ricaricare l'arma che stai impugnando, premi leggermente il tasto .

Cambio arma

Premendo leggermente il tasto  puoi cambiare l'arma che stai impugnando con l'ultimo tipo di granata utilizzata.

Se tieni premuto il tasto destra, puoi passare in rassegna tutte le armi in inventario con i tasti  e . Rilascia il tasto direzionale quando hai evidenziato l'arma che vuoi usare.

Granate

Dopo aver equipaggiato le granate, puoi usare il tasto di RdF per passarle in rassegna. I tipi di granata sono i seguenti:

- **M67 a frammentazione:** una granata davvero letale.
- **M18 fumogeno:** per nasconderti agli occhi dei nemici.
- **C-4:** una carica da demolizione, ottima per far saltare in aria postazioni di artiglieria e altri bersagli.

Dopo che avrai piazzato una carica di C-4, comparirà nell'elenco delle armi un detonatore collegato ad essa.

Carica di C-4

Le cariche di C-4 sono utili per distruggere mezzi statici o tendere imboscate a nemici ignari. Puoi portare con te cinque cariche. Per piazzarne una, selezionala come arma da utilizzare. Raggiungi l'oggetto che vuoi demolire e premi il tasto **R**. Dopo aver collocato il C-4, potrai selezionare il detonatore. Per attivare la carica, seleziona il detonatore e premi leggermente il tasto **R**. Così farei esplodere le cariche secondo l'ordine in cui sono state piazzate.

Armi fisse

Talvolta avrai l'occasione di utilizzare un'arma fissa. Quando la raggiungerai comparirà un'icona contestuale. Premi quindi il tasto **↓** per prendere il controllo dell'arma. Premi il tasto **R** per aprire il fuoco e di nuovo il tasto **↓** per lasciare la posizione.

Designatore laser

È disponibile soltanto per le OICW. Per designare un bersaglio per un attacco aereo, seleziona il designatore laser dal menu del RdF, quindi muovi il mirino sul bersaglio. Tieni premuto il tasto **R** per attivare il laser e designare il bersaglio. Quando l'icona del bersaglio diventa da gialla a rossa, significa che il bersaglio è stato validato e che l'attacco aereo è in arrivo.

Raccolta delle armi

Se un nemico lascia cadere un'arma e tu la trovi a terra, puoi sostituirla con la tua arma primaria. Cammina sull'arma e, quando compare l'icona di scambio, premi leggermente il tasto giù. Oltre alla pistola e alle granate, puoi portare con te due armi. Alcune armi (come le OICW), una volta raccolte, non possono essere scartate.

Casse di munizioni

Le casse di munizioni sono sparse per la mappa di gioco. Contengono ulteriori munizioni per le tue armi, ma anche nuove armi che puoi equipaggiare. Per utilizzare una cassa di munizioni, camminaci sopra e attendi la comparsa dell'icona di attivazione. Quindi premi il tasto **↓** e aprirai la cassa. Comparirà infatti un elenco di armi disponibili; a quel punto puoi passarle in rassegna con i tasti direzionali. Premi il tasto **X** per selezionare l'elemento che vuoi raccogliere o allontanarti dalla cassa se non vuoi raccogliere nulla.

Zoom

Lo zoom ti consente di individuare meglio il nemico, ma restringe il tuo campo visivo. Premendo il tasto  puoi zoomare avanti e indietro. Se la tua arma è dotata di un mirino telescopico, tenendo premuto il tasto  entrerai nella modalità di mira. In questa modalità, se premi leggermente il tasto giù puoi passare in rassegna i vari livelli di zoom a tua disposizione. Se tieni premuto il tasto , tratterrai il respiro, stabilizzando così la mira.

Visori notturni

I visori notturni ti permettono di affrontare missioni notturne o in zone molto buie. Per attivare e disattivare i visori notturni, tieni premuto il tasto  e premi leggermente il tasto .

CrossCom

Il tuo CrossCom ti consente di controllare le unità di supporto, come il drone o l'artiglieria. Per accedere ad esso, tieni premuto il tasto . Il CrossCom comparirà nell'angolo in alto a sinistra dello schermo. Al centro del CrossCom compare l'icona dell'unità selezionata, mentre i comandi che puoi impartirle compare ai lati. Per passare in rassegna il drone e i supporti di artiglieria, richiama il CrossCom e premi il tasto . In alcune missioni, il CrossCom può risultare disattivato dalle contromisure del nemico.

Drone

Il drone è un velivolo senza pilota, dal quale puoi ricevere supporto durante la missione. Può essere usato facendolo volare sopra le truppe nemiche per individuarne la posizione, oppure per attaccare e colpire dall'alto. Per muovere il drone nella schermata di gioco, muovi il mirino sul punto in cui vuoi che si diriga. Richiama il CrossCom tenendo premuto il tasto giù, quindi premi il tasto  per ordinare al drone di spostarsi in quel punto. Per far tornare il drone sulla tua posizione, richiama il CrossCom e premi il tasto . Il drone tornerà di te e si fermerà sopra la tua posizione, seguendoti nella tua avanzata. Per attaccare con il drone, richiama il CrossCom e premi il tasto . Attento! Le munizioni del drone sono limitate, inoltre rischi che venga abbattuto. Le munizioni disponibili e il tipo di arma vengono visualizzati sul CrossCom nell'icona del drone.

Attacco d'artiglieria

Quando è disponibile, il supporto dell'artiglieria può far piovere dal cielo un attacco devastante contro un bersaglio da te designato, con il quale eliminare mezzi, posti di blocco e truppe nemiche. Usalo con parsimonia, dato che richiede molta potenza ed ha un'area d'effetto molto ampia.

Per utilizzare un attacco d'artiglieria, richiama il CrossCom e seleziona Artiglieria. Usa il tasto **Δ** per designare il bersaglio dell'attacco. Usa il tasto **○** per chiamare l'attacco o il tasto **×** per annullarlo. Dopo averlo chiamato, avrai tre secondi per annullarlo.

M.O.

Premendo il tasto **SELECT** visualizzerai la M.O. Questa una mappa operativa del livello in cui ti trovi e comprende la tua posizione, quella di tutte le unità visibili, delle casse di munizioni e degli obiettivi visibili. Puoi muoverti per la M.O. usando il pad analogico. Ingrandisci e riduci la mappa con i tasti su e giù.

Dalla M.O. puoi anche attivare e disattivare la visuale del drone. I tasti destra e sinistra ti servono rispettivamente per alternare la visuale del drone alla M.O.

Visuale del drone

In questa modalità visiva, adatterai la prospettiva del drone. Attento, però, il capitano Mitchell può essere colpito dai nemici mentre stai pilotando il drone!

Per controllare il drone, usa il pad analogico per guardarti attorno. Premi il tasto **×** per tornare dal capitano Mitchell o il tasto **Δ** per muovere il drone nella posizione che sta puntando.

per mirare un'unità al fine di identificarla, premi il tasto **L** quando l'unità è all'interno del mirino del drone. Compariranno le informazioni sul bersaglio e la telecamera del drone si aggancerà ad esso. Premendo leggermente il tasto **Δ** il drone rintraccerà il bersaglio cui è agganciato e si manterrà sopra di esso.

Se il drone è armato e ha ancora munizioni, puoi usarlo per attaccare. Muovi il mirino su un bersaglio per designarlo, quindi premi il tasto **○** per lanciare l'attacco.

Puoi anche far alzare o abbassare di quota il drone per evitare che rimanga in una zona pericolosa. Usa il tasto **R** per spostare il drone a un'altitudine di sicurezza. Mentre esso è fuori gittata, non potrai vedere attraverso la sua telecamera e tornerai alla M.O. Per far abbassare il drone, premi leggermente il tasto **R**.

Menu di pausa

Premi il tasto **START** per visualizzare il menu di pausa. Al suo interno puoi usare i tasti direzionali o il pad analogico per scorrere le opzioni:

- **Riavvia livello:** riavvia il livello attuale.
 - **Salva partita**
 - **Carica checkpoint**
 - **Impostazioni:** modifica le impostazioni di gioco, incluse la visuale, lo schema dei comandi, la visuale uccisione, e l'inversione dell'asse delle ordinate.
 - **Trucchi:** scegli quali trucchi utilizzare tra quelli che hai sbloccato.
 - **Abbandona livello:** abbandona il livello attuale senza salvare e torna al menu principale.
- Premi il tasto **X** per selezionare la scelta evidenziata.

Trucchi

Dopo aver completato la campagna, puoi sbloccare i trucchi. Puoi accedere ad essi sia dalla schermata della campagna che dal menu di pausa; utilizzandoli puoi ottenere dei vantaggi durante il gioco. Per attivare un trucco, seleziona Trucchi e usa i tasti direzionali per selezionare il trucco che desideri utilizzare, quindi premi il tasto **X** per attivarlo. Ecco alcuni trucchi disponibili:

- **Invincibilità:** per non subire danno dai colpi del nemico.
- **Munizioni infinite:** per non esaurire mai le munizioni.
- **Uccisioni Istantanee:** per eliminare i soldati nemici con un colpo solo.
- **Estrema Precisione:** per colpire sempre il centro del mirino.

RFM

Dopo ciascuna missione, riceverai un RFM (Rapporto di Fine Missione). La schermata presenta le statistiche di gioco per la missione appena conclusa. Per uscire dalla schermata, premi il tasto **X** per procedere alla schermata successiva.

MULTIGIOCATORE COOPERATIVA

Questo titolo non supporta alcuni caratteri utilizzati per il nickname del sistema PSP™. La sostituzione dei caratteri verrà mostrata su schermo.

La modalità Multigiocatore cooperativa permette a te e a un altro giocatore di affrontare insieme Ghost Recon: Advanced Warfighter® 2.

Selezionando Multigiocatore cooperativa accederai la schermata di dotazione. Puoi scegliere il soldato con cui vuoi giocare e la sua arma primaria passando in rassegna le varie

possibilità con i tasti ← e →. Usa i tasti ↑ e ↓ per alternare le armi al soldato. Quando hai operato le tue scelte, premi il tasto S per accedere alla schermata Multigiocatore.

Host

Ospitare una partita significa deciderne i parametri. Le opportunità di gioco sono le seguenti:

- **Campagna:** affronta con un altro giocatore le missioni della campagna.
- **Scontro a fuoco:** elimina tutti i nemici sulla mappa.
- **Difesa:** tieni una posizione contro ondate di nemici.
- **Ricognizione:** collabora con un altro giocatore per effettuare ricognizioni in varie zone della mappa.

Usa i tasti direzionali per scorrere i diversi tipi di partita e premi il tasto X per selezionare quello desiderato e accedere alla schermata di preparazione.

La schermata di preparazione

Questa schermata ti permette di impostare i parametri della partita che stai ospitando. Puoi modificare due impostazioni:

- **Selezione mappa:** scegli la mappa su cui giocare.
- **Opzioni mappa:** determina il livello di difficoltà e il limite di tempo della partita.

Quindi puoi selezionare Sala d'attesa in attesa dell'inizio della partita.

Sala d'attesa

La Sala d'attesa è la schermata che compare mentre stai aspettando l'inizio della partita. In alto a sinistra nella schermata della sala d'attesa, si trovano i dettagli della partita, mentre in alto a destra è visualizzata una mappa, dall'alto verso il basso. Sotto la mappa si trova un elenco di giocatori. Quando sei pronto ad avviare la partita, premi il tasto X e la partita inizierà.

Partecipa

Per partecipare devi prima trovare una partita creata da qualcun altro e unirti a lui. Una stessa partita può essere giocata da due giocatori. Scegli partecipa dalla schermata Multigiocatore e comparirà un elenco di partite disponibili. Usa i tasti direzionali per scorrere l'elenco e trovare la partita cui vuoi partecipare, quindi premi il tasto X per accedervi. A questo punto raggiungerai la sala d'attesa di quella partita, che comincerà quando l'host deciderà di avviarla.

SUPPORTO TECNICO

Per offrirvi un miglior servizio, Ubisoft vi fornisce supporto completamente ONLINE. Visitate la sezione "Trova Risposte" del sito di Supporto Tecnico <http://ubisoft-it.custhelp.com>

Nel nostro archivio troverete gli stessi suggerimenti che ricevereste telefonando o inviando una e-mail ai nostri tecnici e il servizio è **attivo 24 ore al giorno!**

Il collegamento "Invio Domande" per spedire una e-mail ci consentirà di ricevere tutte le informazioni sul vostro sistema e sul problema riscontrato, permettendoci una veloce risoluzione.

Assicuratevi di includere tutte le informazioni sul vostro sistema, il problema e il gioco a cui vi riferite. Vi consigliamo di consultare la "GUIDA" del sito e di allegare, nel caso si trattasse di un gioco pc, il file dxdiag.txt (maggiori informazioni alla domanda "Come trovare il file dxdiag").

Se non avete una casella di posta elettronica, il **NUOVO SERVIZIO TELEFONICO** è attivo dalle 12.00 alle 20.00 al numero di telefono 02 48 86 71 60, dal Lunedì al Venerdì, escluse feste nazionali. Non vi sono costi aggiuntivi rispetto alla normale tariffa telefonica del vostro operatore. Se possibile, accertatevi di avere il computer a portata di mano prima di contattare il Supporto Tecnico Ubisoft.

HINTS & TIPS

Siamo spiacenti, il Supporto Tecnico Ubisoft non fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per nessuno dei nostri giochi. Recatevi su <http://ubisoft-it.custhelp.com> alla domanda "Soluzioni e trucchi per i giochi" per informazioni su siti correlati.

DEUTSCH

WAS BISHER GESCHAH?

Einführung

Wir schreiben das Jahr 2013. Nach dem erfolglosen Putsch-Versuch in Mexiko-City hat die Aufklärung einige von den Rebellen in Kolumbien genutzte Waffen aufgespürt. Im Einvernehmen mit der kolumbianischen Regierung sendet die US-Army die Ghosts aus, um die Waffenlieferungen durch den Panama-Kanal zu unterbinden. Allerdings wird der Blackhawk mit den Ghosts von Luftabwehrstellungen getroffen. Der Helikopter stürzt ab, und Captain Scott Mitchell findet sich plötzlich in einem Gebiet wieder, das noch feindseliger ist, als er es sich vorgestellt hat.

Wer sind die Ghosts?

Die Ghosts sind eine Eliteeinheit der US-Army Green Berets. Sie sind die besten der Besten und werden als Erste in jene Gegenden entsandt, wo Feuerkraft und Talent gefragt sind. Ob in den schneebedeckten russischen Steppen oder in den sonnengegerbten Straßen Mexiko-Citys, die Ghosts sind die Ersten vor Ort, wenn ihr Land sie braucht. Sie werden von Captain Scott Mitchell angeführt. Sie suchen ihr Ziel, schlagen lautlos zu und verschwinden ... wie Geister.

Captain Scott Mitchell

Mitchell ist der Anführer der Ghosts. Er ist ein erfahrener Soldat und kann sowohl das Team leiten als auch allein agieren. Mit der Advanced Warfighter-Ausrüstung ist er in der Lage, verbündete Truppen zu koordinieren, Luftschläge anzuordnen und eine unbemannte Drohne zu navigieren. Mit dieser Unterstützung ist er fähig, seine Ziele zu erreichen.

MEMORY STICK DUO™

Stecken Sie zum Speichern von Spieleinstellungen und Spielständen bitte einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP®-Systems. Spieldaten können vom selben Memory Stick Duo™ oder einem anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Spieldaten geladen werden.

Stellen Sie sicher, dass ausreichend Speicherplatz auf dem Memory Stick Duo™ verfügbar ist, bevor Sie das Spiel beginnen.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

TASTENBELEGUNG Steuerungsschema A



1. **L**-Taste: ZOOM/NACHTSICHT/SCHULTERKAMERA (Antippen zum Zoomen umschalten+antippen; Nachtsicht/ umschalten+halten Schulterkamera wechseln)
2. **R**-Taste: FEUER/DROHNE (Antippen oder halten zum Schießen/Aufklärungskarte : antippen, um Drohne auf sichere Höhe zu bringen)
3. **→**: WAFFEN (Antippen zum Primärwaffenwechsel / halten,um Waffenmenü zu öffnen)
4. **↑**: HALTUNG (Antippen, um zwischen Stand, Hocke, Baucklage zu wechseln)
5. **←**: NACHLADEN/FEUERRATE (Antippen zum Nachladen/halten, um Feuer-ratemenü zu öffnen)
6. **↓**: AKTION/UMSCHALTEN (Antippen für situationsabhängige Aktion/ halten,um Funktion zu wechseln)
7. Analog-Pad: SICHT
8. **□**-Taste: UNKSSCHRITT (Umschalten + antippen : CrossCom nach links wechseln)
9. **△**-Taste: VORWÄRTS (Umschalten + antippen, um CrossCom-Vorwärts befehl zu erteilen)
10. **○**-Taste: RECHTSSCHRITT (Umschalten + antippen : CrossCom nach rechts wechseln)
11. **X**-Taste: RÜCKWÄRTS (Umschalten + antippen, um CrossCom Sammeln befehl zu erteilen)
12. **SELECT**-Taste: KARTE / ZIELE
13. **START**-Taste: PAUSE / OPTIONEN

Steuerungsschema B

1. **L**-Taste: ZOOM/NACHTSICHT/SCHULTERKAMERA (Halten zum Zoomen, falls verfügbar/umschalten+antippen; Nachtsicht/ umschalten+halten; Schulterkamera wechseln)

2. **[R]-Taste:** FEUER/DROHNE (Antippen oder halten zum Schießen/Aufklärungskarte : antippen, um Drohne auf sichere Höhe zu bringen)
3. **→:** WAFFEN (Antippen zum Primärwaffenwechsel / halten, um Waffenmenü zu öffnen)
4. **↑:** HALTUNG (Antippen, um zwischen Stand, Hocke, Baucklage zu wechseln)
5. **←:** NACHLADEN/FEUERRATE (Antippen zum Nachladen/halten, um Feuer-ratemenü zu öffnen)
6. **↓:** AKTION/UMSCHALTEN (Antippen für situationsabhängige Aktion/ halten, um Funktion zu wechseln)
7. **Analog-Pad:** BEWEGEN
8. **[□]-Taste:** NACH LINKS SEHEN (Umschalten + antippen : CrossCom nach links wechseln)
9. **[△]-Taste:** NACH OBEN SEHEN (Umschalten + antippen, um CrossCom-Vorwärts befehl zu erteilen)
10. **[○]-Taste:** NACH RECHTS SEHEN (Umschalten + antippen : CrossCom nach rechts wechseln)
11. **[X]-Taste:** NACH UNTEN SEHEN (Umschalten + antippen, um CrossCom Sammeln-befehl zu erteilen)
12. **SELECT-Taste:** KARTE / ZIELE
13. **START-Taste:** PAUSE / OPTIONEN

Steuerungsschema C

1. **[L]-Taste:** SEITWÄRTSSCHRITT (Halten, um zusammen mit einer Analog-Stick-Bewegung einen Schritt nach rechts oder links zu machen)
2. **[R]-Taste:** FEUER/DROHNE (Antippen oder halten zum Schießen/Aufklärungskarte : antippen, um Drohne auf sichere Höhe zu bringen)
3. **→:** WAFFEN (Antippen zum Primärwaffenwechsel / halten, um Waffenmenü zu öffnen)
4. **↑:** SCNELLAUSRÜSTUNG (Schulterkamasicht wechseln)
5. **←:** NACHLADEN/FEUERRATE (Antippen zum Nachladen/halten, um Feuer-ratemenü zu öffnen)
6. **↓:** UMSCHALTEN (Halten, um Funktion zu wechseln)
7. **Analog-Pad:** BEWEGUNG (vorwärts/rückwärts/links/rechts bewegen)
8. **[□]-Taste:** FREIE SICHT keine Bewegung (Antippen, um Sicht- und Bewegungsfunktion des Analog-Sticks umzuschalten/Umschalten+antippen: CrossCom nach links wechseln)
9. **[△]-Taste:** NACHTSICHT/VORWÄRTS (Aktiviert die Nachtsicht/Umschalten + antippen, um CrossCom-Vorwärtsbefehl zu erteilen)

- 10. **O-Taste:** ZOOM/CROSSCOM (Halten zum zoomen/Umschalten+antippen; Cross-Com nach rechts wechseln)
- 11. **X-Taste:** HALTUNG (Antippen und zwischen Stand, Hocke, Bauc lage zu wechseln)
- 12. **SELECT-Taste:** KARTE / ZIELE
- 13. **START-Taste:** PAUSE / OPTIONEN

HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü bietet vier Optionen:

- **Kampagne** - Hier können Sie eine Kampagne fortsetzen oder eine neue Kampagne beginnen.
 - **Multiplayer Koop** - Hier können Sie mit einem weiteren Spieler zusammen spielen.
 - **Einstellungen** - Hier können Sie die Video- und Spiel-Optionen einstellen.
 - **Mitwirkende** - Hier können Sie sehen, wer an der Entwicklung des Spiels beteiligt war.
- Benutzen Sie die **↑**- und **↓**-Tasten, um nach oben und unten zu scrollen und drücken Sie die **X**-Taste, um die entsprechende Option zu wählen.

EINSTELLUNGEN

Mithilfe dieser Einstellungen können Sie Ihr Spielerlebnis optimal konfigurieren. Hier können Sie folgende Einstellungen tätigen:

- **Steuerungseinstellungen** - Hier können Sie aus verschiedenen Steuerungsschemata auswählen.
- **Gameplay-Einstellungen** - Hier können Sie die Gameplay-Parameter ändern.
- **Cheats** - Hier können Sie die Cheats aktivieren. Das Menü wird freigeschaltet, nachdem Sie die Einzelspieler-Kampagne gespielt haben.

Steuerungseinstellungen

Benutzen Sie die **←**- und **→**-Taste, um durch die verschiedenen Steuerungsschemata zu schalten. Nun erscheint auf dem Bildschirm ein Diagramm mit den jeweiligen Einstellungen. Drücken Sie die **X**-Taste, um die Einstellung auszuwählen, die Ihnen zusagt, oder drücken Sie die **O**-Taste, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

Gameplay-Einstellungen

Hier können Sie die Spielschwierigkeit, die Kameraperspektive und die Kill-Kameraoptionen einstellen. Benutzen Sie die **←**- und **→**-Taste, um die Einstellung auszuwählen, die Sie ändern möchten. Drücken Sie die **X**-Taste, um die Einstellung zu bestätigen oder die **O**-Taste, um zum Einstellungs-Bildschirm zurückzukehren.

KAMPAGNE

Wenn Sie die Kampagne auswählen, gelangen Sie auf den Kampagnen-Bildschirm. Hier können Sie aus vier verschiedenen Optionen auswählen:

- **Neues Spiel** - Beginnt eine neue Kampagne
- **Spiel laden** - Laden Sie ein zuvor gespeichertes Spiel und beginnen Sie am Anfang der aktuellen Mission.
- **Mission wiederholen** - Hier können Sie eine bereits abgeschlossene Mission wiederholen.
- **Training** - Hier können Sie noch einmal ein Training absolvieren, bevor Sie sich in die Mission stürzen.

Neues Spiel

Wenn Sie „Neues Spiel“ wählen, beginnen Sie eine neue Kampagne mit Ihren gegenwärtigen Einstellungen. Sie gelangen nun direkt auf den Missionsbesprechungsbildschirm der ersten Mission. Wenn Sie weiter im Spiel voranschreiten, speichert das Spiel nach jeder abgeschlossenen Mission automatisch.

Missionsbesprechungs-Bildschirm

Vor jeder Mission gelangen Sie zur Missionsbesprechung. Hier erhalten Sie alle Informationen, die Sie benötigen, um Ihre Missionsziele zu erfüllen. Darin enthalten sind die Aufklärungsdaten über die feindliche Truppenstärke und ihre Bewaffnung sowie eine Liste aller zu erreichenden Ziele. Mit der X-Taste gelangen Sie auf den Aktionsbildschirm.

Spiel laden

Wenn Sie „Spiel laden“ auswählen, können Sie ein gespeichertes Spiel dort fortsetzen, wo Sie zuletzt gespeichert haben. Sobald Sie diesen Menüpunkt auswählen, erscheinen auf der linken Seite des Bildschirms alle verfügbaren Spielstände. Mit der ↑- und ↓-Taste können Sie durch diese Spielstände schalten. Während Sie durch die Spielstände schalten, werden die entsprechenden Daten zu dem hervorgehobenen Spielstand angezeigt. Wählen Sie einen Spielstand aus und drücken Sie dann die X-Taste, um diesen Spielstand zu laden. Drücken Sie danach die O-Taste, um das Spiel fortzusetzen.

Missions-Wiederholung

Wenn Sie „Missions-Wiederholung“ wählen, werden alle Missionen angezeigt, die Sie im Verlauf des Spiels schon einmal gespielt haben. Mit der ←- und →-Taste können Sie durch die verschiedenen Missionen schalten und sich die gewünschte aussuchen. Es erscheinen nur Missionen, die Sie bereits in der Kampagne abgeschlossen haben.

Training

Wenn Sie das Training auswählen, gelangen Sie in den Übungsbereich, wo Sie die für Ghost Recon Advanced Warfighter®2 benötigten Fähigkeiten üben oder erlernen können. Sie erhalten verschiedene Anweisungen, die Ihnen die unterschiedlichen Fähigkeiten näherbringen. Sie können das Training beliebig oft wiederholen.

AKTIONS-BILDSCHIRM

Auf dem Aktions-Bildschirm spielen Sie das eigentliche Spiel. Hier bewegen Sie sich durch die Welt, schießen und benutzen Objekte. Ihre Spielfigur, Captain Scott Mitchell, erscheint am unteren Bildschirmrand. Am unteren rechten Bildschirmrand erscheinen Ihre Haltung und die Gesundheitsanzeige. Hier können Sie sehen, wie viel Schaden Ihre Spielfigur genommen hat und ob sie steht, geduckt ist oder auf dem Boden liegt. Unten in der Mitte befindet sich ein Kompass, der Ihnen anzeigt, in welche Himmelsrichtung Sie sich gerade bewegen. In der unteren rechten Ecke befindet sich die Munitionsanzeige. Des Weiteren sehen Sie hier Ihre Bewaffnung, die Anzahl der Kugeln im eingelegten Magazin und die Gesamtzahl der Geschosse. Auf der rechten Seite wird die Feuerrate angezeigt. Je mehr Kugeln hier angezeigt werden, desto höher ist Ihre Feuerrate.

Zielkreuz

In der Mitte des Bildschirms befindet sich das Zielkreuz. In der Mitte befindet sich ein Kreis und drum herum einige Linien. Je länger Sie ruhig verharren, desto dichter ziehen sich die Linien zusammen und desto genauer schießen Sie.

Informationen

Die Anzeigen auf dem Bildschirm zeigen die Position von verschiedenen Informationen, die für das Fortschreiten Ihrer Mission von Bedeutung sind. Sie heben Missionsziele, feindliche Einheiten und Verbündete hervor.

- **Missionszielanzeige** - Eine gelbe Raute weist auf ein Missionsziel hin.
- **Feind-Anzeige** - Eine rote Raute zeigt an, dass sich hier eine feindliche Einheit aufhält.
- **Verbündeter-Anzeige** - Eine blaue Raute weist darauf hin, dass sich hier eine verbündete Einheit aufhält.
- **Fahrzeug-Anzeige** - Rote oder blaue Klammern weisen auf ein verbündetes oder feindliches Fahrzeug hin.
- **Drohnen-Anzeige** - Eine blaue Raute zeigt auf die Position Ihres UAVs.

Wenn Sie sich einer Information nähern, wird sie von einer Klammer und Ziffern umgeben. Rechts oben an der Klammer sehen Sie den Gesundheitszustand des Ziels (bei Personen oder Fahrzeugen). Die Zahl unter der Klammer gibt die Entfernung zum Objekt an.

Wenn Sie sich einem Missionsziel nähern und sich die Anzeige aus Ihrem Sichtbereich entfernt, zeigt ein gelber Pfeil an, in welcher Richtung das Missionsziel zu finden ist. Eine ähnliche Anzeige erhalten Sie bei verbündeten Einheiten. Zusätzlich zeigen Schussinformationen auf dem Bildschirm an, aus welcher Richtung der feindliche Beschuss erfolgte. Ein gelber Balken bedeutet, dass Sie nicht getroffen wurden, ein roter hingegen, dass Sie einen Treffer abbekommen haben.

Bewegen und Schießen

In der Standardeinstellung können Sie sich mit dem Analog-Pad vorwärts, rückwärts und seitwärts bewegen. Drücken Sie die -Taste, um sich nach links und die -Taste, um sich nach rechts zu drehen. Mithilfe der -Taste und der -Taste können Sie nach oben und unten schauen.

Drücken Sie die -Taste, um mit Ihrer Waffe zu schießen. Wenn Sie eine Granate werfen möchten, halten Sie die -Taste gedrückt. Lassen Sie die -Taste wieder los, um die Granate zu werfen. Je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto weiter fliegt die Granate. Sie können auch eine andere Tastenbelegung wählen (siehe Gameplay-Einstellungen), aber das Handbuch bezieht sich auf die Standardeinstellung.

Haltung

Es gibt drei verschiedene Haltungen:

- **Aufrecht** - Aufrecht bewegen Sie sich am schnellsten, allerdings sind Ihre Schüsse unpräzise und Sie bieten ein großes Angriffsziel.
- **Geduckt** - Hier genießen Sie mittlere Deckung, ausgewogene Präzision und mittlere Geschwindigkeit.
- **Liegend** - Liegend bieten Sie die kleinste Angriffsfläche und haben die höchste Schusspräzision, allerdings sind Sie sehr langsam.

Sie können zwischen stehend und gehockt umschalten, indem Sie die -Taste kurz antippen. Halten Sie die -Taste gedrückt, um sich hinzulegen oder wieder aufzustehen.

Feuerrate

Die Feuerrate spiegelt die Anzahl der zu verschießenden Kugeln wieder, wenn der Abzug betätigt wird. Eine höhere Feuerrate ist zwar beeindruckender, allerdings schießen Sie dadurch auch weniger präzise. Mithilfe dieser Einstellung können Sie auch zwischen den verschiedenen Waffenarten umschalten und so einen Granatwerfer oder den Laser-Markierer auswählen (wenn die Waffe damit ausgerüstet ist). Halten Sie die -Taste gedrückt, um zwischen den verschiedenen Feuerraten umzuschalten.

Ihnen stehen drei Feuerraten und zwei andere Grundeinstellungen zur Verfügung:

- **Einzelschuss** - Es wird eine Kugel pro Abzugsbetätigung verschossen.
- **Feuerstoß** - Sie verschießen bei jeder Betätigung des Abzugs drei Kugeln.
- **Vollautomatik** - Sie verschießen so lange Kugeln, bis Sie den Abzug wieder loslassen oder das Magazin leer ist.
- **Granatwerfer** - Sie können mit der Waffe eine Granate verschießen. Der Granatwerfer ist nur in Kombination mit manchen Waffen verfügbar.
- **Laser-Markierer** - Hiermit können Sie Objekte für einen Luftschlag markieren. Dieses Gerät ist nur mit dem OICW verfügbar.

Wenn Sie eine Waffe ausgerüstet haben, die über einen Granatwerfer verfügt, können Ihnen bis zu drei Granatentypen zur Verfügung stehen: Treibspiegel-Geschosse (panzerbrechend), Phosphorgranaten und Splittergranaten (Antipersonen-Granaten). Sie können mit der Feuerrate-Taste zwischen den verschiedenen Granatentypen umschalten.

Um die Entfernung für den Granatwerfer einzustellen, halten Sie die -Taste gedrückt, während Sie heranzoomen, und drücken Sie schließlich die -Taste. Nun öffnet sich die Entfernungskalibrierung und Sie können die Entfernung mit der -Taste und der -Taste einstellen.

Nachladen

Tippen Sie kurz auf die -Taste, um die Waffe nachzuladen.

Waffe wechseln

Wenn Sie schnell auf die -Taste tippen, tauschen Sie die Waffe gegen den zuletzt benutzten Granatentyp.

Wenn Sie die -Taste gedrückt halten, können Sie mit der -Taste und der -Taste durch die verfügbaren Waffen schalten. Lassen Sie die -Taste wieder los, wenn die gewünschte Waffe hervorgehoben wird.

Granaten

Wenn Sie Granaten als Primärwaffe ausgerüstet haben, können Sie mit der Taste für die Feuerrate durch die verschiedenen Granatentypen schalten. Es gibt diese drei Typen:

- **M67-Handgranate** - Sie ist explosiv und tödlich.
- **M18-Rauchgranate** - Mithilfe dieser Granate können Sie Ihre Bewegung vor dem Feind verbergen.
- **C4** - Hierbei handelt es sich um eine Sprengladung, mit deren Hilfe Sie Artilleriestellungen und andere Ziele in die Luft sprengen können.

Wenn eine C4-Ladung platziert wurde, erscheint in der Waffenliste ein Zündungssymbol.

C4-Ladung

C4-Ladungen werden dazu benutzt, Fahrzeuge zu sprengen oder Hinterhalte zu legen. Sie können bis zu 5 Ladungen mit sich führen. Wenn Sie eine C4-Ladung legen möchten, wählen Sie sie als aktive Waffe aus. Begeben Sie sich nun zum Objekt und drücken Sie die **R**-Taste. Sobald Sie die C4-Ladung gelegt haben, können Sie den Zünder auswählen. Wenn Sie die Sprengladung nun zünden möchten, wählen Sie den Zünder aus und drücken Sie die **R**-Taste. Auf diese Weise werden die Sprengladungen, gemäß der Reihenfolge in der sie gelegt wurden, gezündet.

Montierte MGs

Manchmal haben Sie die Gelegenheit, montierte MGs zu benutzen. Begeben Sie sich zur Waffe, bis ein Symbol auf Ihrer Anzeige erscheint. Drücken Sie nun die **↓**-Taste, um die Waffe zu benutzen. Drücken Sie die **R**-Taste, um mit der Waffe zu schießen und drücken Sie die **↓**-Taste, um die Waffe wieder zu verlassen.

Laser-Markierer

Dieses Gerät ist fester Bestandteil des OICWs. Wenn Sie ein Ziel für einen Artillerieschlag festlegen möchten, wählen Sie den Laser-Markierer aus dem Feuerrate-Menü und bewegen Sie das Zielkreuz über das Ziel. Halten Sie die **R**-Taste gedrückt, um den Laser zu aktivieren und das Ziel festzulegen. Sobald sich das Zielsymbol von gelb nach rot geändert hat, wurde das Ziel akzeptiert und der Einschlag steht unmittelbar bevor.

Waffen aufnehmen

Wenn ein Gegner eine Waffe fallen lässt, können Sie Ihre Primärwaffe mit der Waffe auf dem Boden tauschen. Begeben Sie sich hierfür zur Waffe und ein Waffentauschsymbol erscheint. Tippen Sie nun auf die **↓**-Taste. Sie können bis zu zwei Primärwaffen zusätzlich zu Ihrer Pistole und den Granaten tragen. Einige Waffen (wie zum Beispiel das OICW) können nicht abgelegt werden.

Munitionsbehälter

Munitionsbehälter sind überall auf der Karte verteilt. Hier erhalten Sie neue Magazine für Ihre Waffen, aber auch neue Waffen. Gehen Sie auf den Munitionsbehälter zu, bis Sie ein Symbol sehen, um ihn zu öffnen. Drücken Sie nun die **↓**-Taste, um den Behälter zu öffnen. Nun erscheint eine Liste von verfügbaren Waffen, die Sie mit der **↑**-Taste und **↓**-Taste durchlaufen können. Drücken Sie die **X**-Taste, um die Waffe zu nehmen oder gehen Sie vom Munitionsbehälter weg, wenn Sie keine Änderung wünschen.

Zoom

Mit der Zoom-Funktion können Sie den Gegner näher heranholen, allerdings wird dabei auch ihr Sichtfeld eingeschränkt.

Durch Drücken der **L**-Taste können Sie heran- und wegzoomen. Wenn Ihre Waffe über ein Zielfernrohr verfügt, gelangen Sie durch Festhalten der **L**-Taste in die Fernrohr-Ansicht. Mit der **L**-Taste können Sie nun die verschiedenen Zoom-Stufen durchschalten. Wenn Sie die **L**-Taste gedrückt halten, halten Sie den Atem an, um exakter zu zielen.

Nachtsicht

Mithilfe der Nachtsicht können Sie bei Nacht und in dunklen Bereichen besser sehen. Sie können die Nachtsicht einschalten, indem Sie die **↓**-Taste gedrückt halten und die **L**-Taste drücken.

CrossCom

Mit dem CrossCom können Sie verbündete Einheiten lenken, wie zum Beispiel Ihre Drohne oder die Luftunterstützung. Halten Sie die **↓**-Taste gedrückt, um auf das CrossCom zuzugreifen. Es erscheint nun oben links auf Ihrem Bildschirm. Die gegenwärtig ausgewählte Einheit erscheint in der Mitte des CrossComs und die möglichen Befehle sehen Sie seitlich daneben. Drücken Sie die **□**-Taste, um zwischen dem CrossCom und der Luftunterstützung umzuschalten.

In einigen Missionen können Sie aufgrund feindlicher Aktionen nicht auf Ihr CrossCom zugreifen.

Drohne

Ihre Drohne ist ein unbemanntes Flugzeug, das Sie bei Ihrer Mission unterstützen kann. Sie kann wahlweise über den gegnerischen Truppen schweben, um ihre Position preiszugeben, oder von oben angreifen. Wenn Sie die Drohne auf dem Aktions-Bildschirm bewegen möchten, bewegen Sie das Zielkreuz über den Punkt, zu dem sich die Drohne bewegen soll. Rufen Sie nun das CrossCom mit der **↓**-Taste auf und drücken Sie dann die **△**-Taste, um die Drohne an den Ort zu befehligen.

Wenn Sie die Drohne zu Ihrer Position zurückbeordern möchten, rufen Sie das CrossCom auf und drücken Sie die **X**-Taste. Nun begibt sich die Drohne wieder über Ihre Position und rückt mit Ihnen vor. Wenn Sie mit der Drohne angreifen möchten, rufen Sie das CrossCom auf und drücken Sie die **O**-Taste. Beachten Sie, dass Ihre Drohne nur über begrenzte Munition verfügt und abgeschossen werden kann. Die verfügbare Munition und Bewaffnung wird beim Drohnensymbol im CrossCom angezeigt.

Artillerieschlag

Sofern verfügbar, können Sie Artillerieschläge auf ein von Ihnen ausgewähltes Ziel anfordern. Hiermit können Sie Fahrzeuge, Straßensperren und feindliche Truppen ausschalten. Nutzen Sie diese Waffe sparsam, denn Sie verfügt über eine immense Sprengkraft und einen großen Feuerradius.

Wenn Sie die Artillerie anfordern möchten, rufen Sie das CrossCom auf und wählen Sie die Artillerie aus. Benutzen Sie die **△**-Taste, um ein Ziel für den Luftschlag zu bestimmen. Drücken Sie die **○**-Taste, um einen Luftschlag anzufordern oder die **×**-Taste, um die Aktion abzubrechen. Sie können den Luftschlag noch binnen drei Sekunden abbrechen.

Operationskarte

Wenn Sie die SELECT-Taste drücken, erscheint die Operationskarte. Hier sehen Sie eine Luftaufnahme des Levels. Des Weiteren können Sie Ihre Position ablesen, sowie die Position sichtbarer Einheiten, der Munitionsbehälter und nahegelegener Missionsziele. Sie können die Operationskarte mit dem Analog-Pad bewegen. Mithilfe der **↑**-Taste und der **↓**-Taste können Sie in die Karte hinein- bzw. aus der Karte herauszoomen. Auf der Operationskarte können Sie auch die Innen- und Außenansicht der Drohne umschalten. Mit der **L**-Taste und der **R**-Taste können Sie zwischen der Drohnenansicht und der Operationskarte umschalten.

Drohnenansicht

In der Drohnenansicht sehen Sie die Welt aus der Perspektive der Drohne. Bedenken Sie, dass Captain Mitchell verwundbar ist, während Sie die Drohne lenken.

Benutzen Sie den Analog-Pad, um die Drohne zu lenken. Drücken Sie die **×**-Taste, um die Drohne über Captain Mitchell zu positionieren oder drücken Sie die **D**-Taste, um die Drohne zum zu überwachenden Punkt zu schicken.

Wenn eine Einheit identifiziert werden soll, drücken Sie die **L**-Taste, während sich die Einheit unter der Drohne befindet. Nun werden die Zielinformationen angezeigt und die Kamera der Drohne bleibt auf das Ziel fixiert. Wenn Sie nun die **△**-Taste betätigen, bleibt die Drohne über dem ausgewählten Ziel und verfolgt es.

Wenn Ihre Drohne bewaffnet ist, können Sie mit ihr angreifen. Bewegen Sie das Zielkreuz über ein Ziel und drücken Sie dann die **○**-Taste, um das Ziel anzugreifen.

Sie können die Flughöhe der Drohne auch variieren, um sie beispielsweise außer Gefahrenreichweite zu bringen. Benutzen Sie die **R**-Taste, damit die Drohne in eine sichere Höhe aufsteigt. Solange die Drohne in sicherer Höhe fliegt, können Sie sie nicht zur Aufklärung benutzen und gelangen zurück auf die Operationskarte. Wenn Sie die Drohne wieder absenken möchten, drücken Sie die **R**-Taste erneut.

Pausemenü

Drücken Sie die Start-Taste, um in das Pausemenü zu gelangen. Hier können Sie mit der **↓**- und **↑**-Taste oder mit dem Analog-Pad durch die verschiedenen Optionen navigieren:

- **Neu starten** - Beginnen Sie den Level noch einmal von vorn.
- **Spiel speichern** - Hier können Sie Ihren Spielfortschritt sichern.
- **Checkpoint laden** - Hier können Sie ein gespeichertes Spiel fortsetzen.
- **Einstellungen** - Hier können Sie verschiedene Einstellungen tätigen, wie die Kameraperspektive, die Steuerung, die Kill-Kamera und die Sicht-Umkehr.
- **Cheats** - Hier können Sie verschiedene Cheats auswählen, sofern Sie sie bereits freigeschaltet haben.
- **Level beenden** - Sie verlassen den Level, ohne zu speichern, und kehren direkt ins Hauptmenü zurück.

Drücken Sie die **X**-Taste, um die hervorgehobene Aktion auszuführen.

Cheats

Wenn Sie die Kampagne einmal durchgespielt haben, können Sie die Cheats freischalten. Die Cheats sind sowohl im Kampagnen- als auch im Pausemenü verfügbar und Sie können das Spiel zu Ihren Gunsten beeinflussen. Wenn Sie einen Cheat aktivieren möchten, selektieren Sie das Cheat-Menü und wählen Sie mit der **↑**- oder **↓**-Taste den Cheat aus, den Sie benutzen möchten. Drücken Sie die **X**-Taste, um den Cheat zu aktivieren. Die verfügbaren Cheats lauten:

- **Unverwundbarkeit** - Der Feind kann Sie nicht mehr verwunden.
- **Unendliche Munition** - Sie haben keine Munitionsprobleme mehr.
- **Jeder Schuss ein Treffer** - Sie schalten die Gegner durch einen gezielten Schuss aus.
- **Zielgenauigkeit** - Sie treffen immer das Zentrum ihres Zielkreuzes.

Nachbesprechung

Nach jeder Mission gelangen Sie in die Nachbesprechung. Auf diesem Bildschirm können Sie die Statistik für diese Mission betrachten. Wenn Sie die Nachbesprechung begutachtet haben, gelangen Sie mit der **X**-Taste auf den nächsten Bildschirm.

KOOP-MULTIPLAYER

Im Koop-Multiplayer-Modus können Sie mit einem weiteren Spieler Ghost Recon Advanced Warfighter®2 spielen. Wenn Sie „Multiplayer Koop“ wählen, gelangen Sie auf den Ausstattungs Bildschirm. Nun können Sie den Soldaten und die Primärwaffe mit der **←**- und **→**-Taste auswählen. Mit der **↑**- und **↓**-Taste schalten Sie zwischen den Waffen und dem Soldaten um. Wenn Sie mit Ihrer Auswahl zufrieden sind, drücken Sie die **X**-Taste, um auf

den nächsten Bildschirm zu gelangen. Dieser Titel unterstützt einige Buchstaben des PSP® Spitznamens nicht. Anstelle dessen werden Platzhalter angezeigt.

Gastgeber

Als Gastgeber entscheiden Sie, wie das zu spielende Spiel aussehen soll. Hierfür stehen vier Optionen zur Verfügung:

- **Kampagne** - Hier können Sie die Kampagne gemeinsam spielen.
- **Feuergefecht** - Eliminieren Sie alle Gegner auf der Karte.
- **Verteidigung** - Verteidigen Sie Ihre Position gegen verschiedene Wellen von Gegnern.
- **Aufklärung** - Arbeiten Sie im Team, um verschiedene Bereiche der Karte erkunden.

Benutzen Sie die **↑**- und **↓**-Taste, um durch die verschiedenen Spieltypen zu schalten.

Drücken Sie die **X**-Taste, um das hervorgehobene Spiel auszuwählen und auf den Einstellungs-Bildschirm zu gelangen.

Einstellungs-Bildschirm

Auf dem Einstellungs-Bildschirm können Sie die Parameter für das Spiel einstellen, welches Sie gerade leiten. Hier können Sie zwei Optionen auswählen:

- **Kartenauswahl** - Stellen Sie ein, auf welcher Karte Sie spielen möchten.
- **Kartenoptionen** - Stellen Sie die Kartenschwierigkeit und das Zeitlimit ein.

Sobald Sie die Einstellungen getätigt haben, können Sie weiter zur Lobby und damit signalisieren, dass Sie bereit zum Spiel sind.

Lobby

In der Lobby versammeln sich die Spieler und warten auf den Spielbeginn. Oben links sehen Sie die Details des Spiels und auf der rechten Seite sehen Sie eine Übersichtskarte. Unter der Karte wird eine Liste von Spielern angezeigt. Wenn Sie bereit sind, das Spiel zu starten, drücken Sie die **X**-Taste. Daraufhin beginnt das Spiel.

Beitreten

Mit „Beitreten“ können Sie nach einem gestarteten Spiel suchen und diesem beitreten. Hierbei können zwei Spieler an einem Spiel teilnehmen. Wählen Sie hierzu „Beitreten“ auf dem Multiplayer-Bildschirm, um eine Liste aller verfügbaren Spiele zu sehen. Benutzen Sie die **↑**- und **↓**-Taste, um ein Spiel auszuwählen und treten Sie ihm durch Drücken der **X**-Taste bei. Sobald Sie einem Spiel beitreten, gelangen Sie in die Lobby des Spiels. Das Spiel beginnt, sobald der Gastgeber das Spiel startet.

Ubisoft-Kundendienst

Kostenloser Kundenservice

Service rund um die Uhr. Wir haben für dich 24 Stunden täglich an sieben Tagen der Woche geöffnet.

Besuche uns im Internet unter: <http://support.ubisoft.de/>

Solltest du Fragen oder Probleme mit einem unserer Produkte haben, bieten wir dir hier einfach und kostenlos Antworten bzw. Lösungen auf die meistgestellten Fragen.

Persönliche Unterstützung

Solltest du wider Erwarten keine Lösung in unserem Solution Center (unserer Wissensdatenbank) für dein Problem gefunden haben, kannst du gerne eine kostenlose Anfrage an unser Supportteam stellen. Nutze dazu bitte die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche im Solution-Center unter: <http://support.ubisoft.de/>

Kostenpflichtiger Kundenservice

Unsere Kundendienst-Mitarbeiter stehen dir von Mo-Fr 09:00 – 19:00 Uhr unter der kostenpflichtigen Rufnummer 0900 - 1824832 (0,24 Euro/Minute aus dem Festnetz der deutschen Telekom) hilfreich zur Seite. (Die Hotline-Nummer kann nicht aus dem Mobilfunknetz erreicht werden oder wenn eine Sperre für 0900er Nummern aktiviert ist!)

Für die schnellstmögliche Bearbeitung deiner Anfrage ist deine Mithilfe von entscheidender Bedeutung.

Wir benötigen von dir folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts,
- Sofern vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich solltest du bei deinem Anruf möglichst Zugang zu deiner Konsole haben, um etwaige Lösungsvorschläge sofort überprüfen zu können.

Bitte habe Verständnis dafür, dass wir nicht immer in der Lage sind, am Telefon (per Ferndiagnose) alle potentiellen Fehlerquellen ausfindig zu machen. Bei Hardwaredefekten musst du dich an den Hersteller der Konsole oder der Peripherie-Geräte (Festplatten, Speicherkarten etc.) wenden.

Grundsätzlich empfehlen wir dir - auch zukünftig - kostenlos via Internet über das Ubisoft-Solution-Center mit uns in Verbindung zu treten. In den meisten Fällen werden wir nur so in der Lage sein, dein Problem bei uns zu überprüfen und dementsprechend nachzuvollziehen.

Tipps und Tricks - Du kommst an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Du suchst nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht dir täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

0900 - 1824847 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

Bitte schicke nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein.

Nimm immer erst Kontakt zu uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Hinweise zum Austausch von Spielen

- Handbücher können wir leider nicht umtauschen/versetzen!
- Wir können dir den Austausch des Spiels/Datenträgers nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Produkts anbieten. Für ältere Spiele können wir leider keine Umtauschgarantie geben.

ESPAÑOL

¿QUÉ ESTÁ PASANDO?

Resumen

Estamos en el año 2013. Mientras se fragua el frustrado golpe de estado en Ciudad de México, los servicios de Inteligencia buscan algunas de las armas utilizadas por los rebeldes en Colombia. Bajo los auspicios del gobierno colombiano, el ejército de EE. UU. envía a los Ghost para poner fin al tráfico de armas por el Canal de Panamá y reprimir a los insurgentes en México. Por desgracia, durante su inserción en el país, el Blackhawk que transporta a los Ghost sufre fuego antiaéreo. El helicóptero es derribado y el capitán Scott Mitchell se encuentra solo en un territorio mucho más hostil de lo que hubiera imaginado.

¿Quiénes son los Ghost?

Los Ghost son la unidad de élite de los Boinas Verdes del ejército estadounidense. Son "la crème de la crème", la unidad elegida para ser la punta de lanza en cualquier misión que requiera precisión, potencia de fuego y habilidad. Desde las nevadas estepas rusas hasta las calles castigadas por el sol de Ciudad de México, los Ghost son los primeros en acudir cuando su país los necesita. Comandados por el capitán Scott Mitchell, fijan el blanco, consiguen el objetivo y se desvanecen... como fantasmas.

Capitán Scott Mitchell

Mitchell es el líder actual de los Ghost. Como soldado experimentado, es capaz de actuar al mando de un equipo o en solitario. Gracias al equipamiento incluido en Advanced Warfighter, puede coordinar a tropas aliadas, solicitar ataques aéreos y usar un dron aéreo no pilotado; todo para cumplir sus objetivos.

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP®. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde el mismo Memory Stick Duo™ o desde cualquier otro Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anterior. Asegúrate de que hay espacio libre suficiente en el Memory Stick Duo™ antes de empezar a jugar.

Elige tu idioma preferido desde el menú principal del sistema.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



GAME SHARING

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

CONTROLES Esquema de control A



1. botón **L**: ZOOM/ VISION NOCTURNA/POR ENCIMA DEL HOMBRO (Pulsar para hacer zoom o mira/Cambiar + pulsar activa la visión nocturna/Cambiar + mantener cambia a la vista por encima de hombro)
2. botón **R**: DISPARAR/DRON (Pulsar o mantener para disparar/En el mapa de datos, pulsar para enviar al dron a una posición segura)
3. ➡: ARMAS (Pulsar para cambiar al arma principal/Mantener para abrir el menú de armas)
4. ⬆: POSTURA (Pulsar para agacharte y ponerte en pie/Mantener para tumbarte)
5. ⬅: RECARGAR/CADENCIA (Pulsar para recargar/Mantener para abrir el menú de cadencia de disparo)
6. ⬇: ACCION/CAMBIAR (Pulsar para acción sensible al contexto/Mantener para función de cambio)
7. pad analógico: MIRADA
8. botón **◻**: MIRAR IZQUIERDA (Cambiar + pulsar para recorrer CrossCom hacia la izquierda)
9. botón **△**: MIRAR ARRIBA (Cambiar + pulsar para dar la orden de avanzar en el CrossCom)
10. botón **◯**: MIRAR DERECHA (Cambiar + pulsar para recorrer CrossCom hacia la derecha)
11. botón **×**: MIRAR ABAJO (Cambiar + pulsar para dar orden de retroceder en el CrossCom)
12. botón **SELECT**: MAPA / OBJETIVOS
13. botón **START**: PAUSA / OPCIONES

Esquema de control B

1. botón **L**: ZOOM/ VISION NOCTURNA/POR ENCIMA DEL HOMBRO (Pulsar para hacer zoom o mira si está disponible/Cambiar + pulsar activa la visión nocturna/Cambiar + mantener cambia a la vista por encima de hombro)
2. botón **R**: DISPARAR/DRON (Pulsar o mantener para disparar/En el mapa de datos, pulsar para enviar al dron a una posición segura)
3. ➡: ARMAS (Pulsar para cambiar al arma principal/Mantener para abrir el menú de armas)
4. ⬆: POSTURA (Pulsar para agacharte y ponerte en pie/Mantener para tumbarte)
5. ⬅: RECARGAR/CADENCIA (Pulsar para recargar/Mantener para cadencia de disparo)
6. ⬇: ACCION/CAMBIAR (Pulsar para acción sensible al contexto/Mantener para función de cambio)
7. pad analógico: MOVIMIENTO
8. botón : PASO IZQUIERDA (Cambiar + pulsar para recorrer CrossCom hacia la izquierda)
9. botón : HACIA DELANTE (Cambiar + pulsar para dar la orden de avanzar en el CrossCom)
10. botón : PASO DERECHA (Cambiar + pulsar para dar la orden de desplazarse hacia la derecha en el CrossCom)
11. botón : HACIA ATRAS (Cambiar + pulsar para dar orden de retroceder en el CrossCom)
12. botón **SELECT**: MAPA / OBJETIVOS
13. botón **START**: PAUSA / OPCIONES

Esquema de control C

1. botón **L**: DESPLAZAMIENTO LATERAL (Mantener para desplazamiento lateral izquierda y desplazamiento lateral derecha en combinación con el movimiento del pad analógico)
2. botón **R**: DISPARAR/DRON (Pulsar o mantener para disparar/En el mapa de datos, pulsar para enviar al dron a una posición segura)
3. ➡: ARMAS (Pulsar para cambiar al arma principal, al arma secundaria o a las renadas/Mantener para abrir el menú de armas)
4. ⬆: EQUIPAR RAPIDO (Cambiar vistas por encima del hombro)
5. ⬅: RECARGAR/CADENCIA (Pulsar para recargar/Mantener para cadencia de disparo)
6. ⬇: CAMBIAR (Mantener para función de cambio)
7. pad analógico: MOVIMIENTO (Moverse hacia delante y hacia atrás/Girar hacia la izquierda o hacia la derecha)

- 8. botón □: VISTA LIBRE sin movimiento (Pulsar para activar mirar y moverse con el pad analógico/Cambiar + pulsar para recorrer CrossCom hacia la izquierda)
- 9. botón △: VISION NOCTURNA/CC (Activar la visión nocturna/Cambiar + pulsar para dar la orden de avanzar en el CrossCom)
- 10. botón ○: ZOOM/CROSSCOM (Mantener para hacer zoom o mira/Cambiar + Pulsar para recorrer CrossCom hacia la derecha)
- 11. botón ×: POSTURA (Pulsar para agacharte y ponerte en pie/Mantener para tumbarte)
- 12. botón SELECT: MAPA / OBJETIVOS
- 13. botón START: PAUSA / OPCIONES

MENÚ PRINCIPAL

En el menú principal, encontrarás cuatro opciones:

- **Campaña:** inicia o reanuda una campaña.
- **Multijugador coop.:** juega con un amigo.
- **Ajustes:** modifica las opciones de vídeo y del juego.
- **Créditos:** descubre a los creadores del juego.

Usa los botones de dirección para desplazarte hacia arriba y hacia abajo, y pulsa el botón × para seleccionar la opción que desees.

AJUSTES

Aquí encontrarás todas las opciones para personalizar tu experiencia de juego. Puedes modificar los siguientes ajustes:

- **Opciones de control:** escoge entre una gran variedad de esquemas de control.
- **Ajustes de juego:** establece los parámetros del juego.
- **Cheats:** activa los cheats. Disponible tras completar la campaña de un jugador.

Configuración de control

Usa los botones de dirección para desplazarte hacia la izquierda y hacia la derecha entre los distintos esquemas de control disponibles. Aparecerá un diagrama en pantalla con información sobre cada uno de ellos. Pulsa el botón × para seleccionar el que desees o pulsa el botón ○ para volver a la pantalla anterior.

Ajustes de juego

Estos ajustes determinan la dificultad, la vista de cámara y las opciones de la vista Cámara de muerte. Desplázate hacia arriba y hacia abajo con los botones de dirección para seleccionar el ajuste que deseas modificar y, a continuación, desplázate hacia la izquierda y hacia la derecha para resaltar la selección deseada. Pulsa el botón **X** para confirmar la elección o el botón **O** para regresar a la pantalla Ajustes.

CAMPAÑA

Si seleccionas Campaña, accederás a la pantalla Campaña. Desde aquí, puedes elegir entre cuatro opciones:

- **Nueva partida:** inicia una nueva campaña.
- **Cargar partida:** carga una partida guardada y reanúdala desde el principio de la misión actual.
- **Repetir misión:** prueba suerte otra vez con una misión ya superada.
- **Instrucción:** entrénate antes de salir al campo de batalla.

Nueva partida

Si seleccionas Nueva partida, iniciarás una nueva campaña con los ajustes actuales. Al seleccionarla, accedes a la pantalla de órdenes de la primera misión. A medida que avanzas en la campaña, el juego guarda tus progresos después de completar una misión.

Pantalla de órdenes

Antes de cada misión, verás la pantalla de órdenes de la misión. En ella, encontrarás la información necesaria para llevar a cabo tus objetivos, incluyendo información sobre tropas y armas enemigas, y una lista de objetivos por cumplir. Pulsa el botón **X** para acceder a la pantalla de acción.

Cargar partida

Con Cargar partida, puedes escoger una partida guardada y empezar a jugar desde la última vez que guardaste. Al seleccionar Cargar partida, aparecen todas las partidas guardadas disponibles en el lado izquierdo de la pantalla. Usa los botones de dirección para recorrerlas. Los datos guardados de cada partida aparecen en pantalla mientras las recorres, para que sepas qué partidas están disponibles para cargar. Para cargar una partida, llega hasta ella y pulsa el botón **X**. A continuación, pulsa el botón **O** para reanudarla.

Repetir misión

Al seleccionar Repetir misión, aparece una lista de todas las misiones que has desbloqueado. Recorre la lista con los botones de dirección y, a continuación, pulsa el botón **X** para seleccionar la misión que quieras jugar. Solo estarán disponibles las misiones que hayas superado en el modo Campaña.

Instrucción

Al seleccionar Instrucción, accedes a una zona donde puedes aprender y practicar las habilidades necesarias para triunfar en Ghost Recon: Advanced Warfighter® 2. Aparecerán una serie de mensajes en pantalla para ayudarte a mejorar tus habilidades. Puedes recibir instrucción tantas veces como quieras.

PANTALLA DE ACCIÓN

En la pantalla de acción es donde se desarrolla el juego. Es el lugar por donde te mueves, disparas e interactúas con el mundo del juego. Tu personaje, el capitán Scott Mitchell, aparece en la parte inferior de la pantalla. En la esquina inferior izquierda se sitúan los indicadores de postura y de salud. Gracias a ellos, sabrás la cantidad de daños que has sufrido y si estás de pie, agachado o tendido. En la parte inferior central de la pantalla hay una brújula que te indica la dirección hacia la que avanzas. En la parte inferior derecha está el contador de munición, que muestra el arma actual así como el número de cartuchos que quedan en el arma en ese momento y el número total de cartuchos que tienes. A la derecha se encuentra el indicador de cadencia de disparo. Cuantas más balas veas en la imagen, mayor será tu cadencia de disparo.

Reticulo

En el centro de la pantalla se sitúa el retículo de apuntado, que consta de un círculo y varios puntos. Cuanto más tiempo te mantengas inmóvil para fijar el blanco, más se acercarán los puntos y más preciso será el disparo.

Indicadores

Los indicadores son fuentes de información que te resultarán útiles a medida que avances en las misiones. Resaltan objetivos y unidades enemigas y aliadas.

- **Indicador de objetivo:** un diamante amarillo que indica un objetivo de la misión.
- **Indicador de enemigo:** un diamante rojo que indica una unidad enemiga.
- **Indicador de aliado:** un diamante azul que indica un soldado aliado.
- **Indicador de vehículo:** corchetes rojos o azules, dependiendo de si el vehículo es aliado o enemigo.

- **Indicador de dron:** un diamante azul que resalta la ubicación de tu dron aéreo.

A medida que te acercas a un indicador, aparece un corchete con unos números alrededor. El número de la parte superior derecha indica la salud que le queda al objetivo (tanto si se trata de una persona, como de un vehículo). El número de la parte inferior izquierda es la distancia que te separa del objeto indicado. Si estás cerca de un objetivo y el indicador se sale de la pantalla, aparecerá una flecha para mostrarte la dirección del objetivo. En el caso de las unidades aliadas, aparece un indicador parecido. Además, dispones de indicadores de disparo que se muestran en pantalla para conocer la dirección desde la que te disparan. El amarillo indica un fallo, pero el rojo significa que te han dado.

Moverse y disparar

Según la configuración predeterminada de los controles, para moverte hacia delante, hacia atrás, hacia la izquierda y hacia la derecha, debes pulsar el pad analógico. Para girar a la izquierda, pulsa el botón  y, para girar a la izquierda, el botón . Usa los botones  y  para mirar hacia arriba y hacia abajo. Para disparar el arma, pulsa el botón . Para usar granadas, mantén pulsado el botón . Suelta el botón  para lanzar la granada. Cuanto más tiempo lo tengas pulsado, más fuerte será el lanzamiento. También puedes utilizar otras configuraciones de controles (consulta Ajustes de juego), pero este manual solo hace referencia a las configuraciones predeterminadas.

Postura

Existen tres posturas:

- **De pie:** te mueves más rápido, pero tu precisión se resiente y representas un blanco mayor.
- **Agachado:** posees una cobertura, precisión y velocidad medias.
- **Tendido:** eres lento de movimientos, pero representas un blanco pequeño y posees mayor puntería.

Pulsa el botón  para agacharte y ponerte de pie, y mantén pulsado  para tenderte en el suelo y levantarte.

Cadencia de disparo

La cadencia de disparo indica el número de balas que utilizas cada vez que aprietas el gatillo. Las cadencias altas de disparo impresionan más, pero son menos precisas.

Este ajuste también te permite alternar entre tipos de disparo, de modo que puedes usar un lanzagranadas y un designador láser (si los tienes equipados).

Para cambiar de cadencia de disparo, mantén pulsado el botón . Existen tres cadencias de disparo, así como otros dos ajustes principales:

- **Disparo único:** una bala cada vez que aprietas el gatillo.
- **Tres disparos:** tres balas cada vez que disparas.
- **Automático:** sigue disparando mientras mantengas pulsado el botón de disparo.
- **Lanzagranadas:** el arma dispara una granada. Solo está disponible con determinadas armas.
- **Designador láser:** te permite indicar objetivos específicamente designados para ataques aéreos. Solo está disponible con el OICW.

Con un lanzagranadas equipado como arma activa, tienes tres tipos de granadas disponibles: perforantes subcalibradas (antitanques), termobáricas y flechette (antipersonales). Usa el botón de cadencia de disparo para alternar entre las granadas disponibles para tu lanzagranadas.

Para establecer la distancia de lanzamiento de una granada, mantén pulsado el botón  mientras haces zoom y pulsa el botón . Accederás a la calibración de alcance, desde donde puedes aumentar o disminuir la distancia a la que explotará la granada usando el botón  y el botón .

Recargar

Para recargar, pulsa el botón .

Cambiar de arma

Pulsa rápidamente el botón  para cambiar el arma actual por el último tipo de granada usada.

Mantén pulsado el botón hacia la derecha para recorrer todas las armas del inventario con el botón  y el botón . Suelta el botón de dirección cuando hayas resaltado el arma que desees usar.

Granadas

Cuando tengas equipadas granadas como el arma actual, usa el botón de cadencia de disparo para recorrer los tipos de granadas disponibles. Éstos son los tres tipos de granadas:

- **M67 frag:** explosiva y mortal.
 - **M18 de humo:** oculta tus movimientos al enemigo.
 - **C4:** es una carga de demolición, útil para volar enclaves de artillería y otros objetivos.
- Cuando hayas colocado la carga de C4, aparecerá un detonador ella en la lista de armas.

Carga de C4

Las cargas de C4 resultan útiles para destruir vehículos aparcados o para tender emboscadas a enemigos desprevenidos. Puedes llevar 5 cargas. Para colocar una carga de C4, selecciónala como tu arma actual. Acércate hasta el objeto que quieras destruir y pulsa el botón **R**. Cuando tengas la carga colocada, podrás seleccionar el detonador. Para activar la carga, selecciona el detonador y pulsa el botón **R**. Las cargas detonarán en el orden en el que fueron colocadas.

Armas fijas

En ocasiones, podrás controlar armas fijas. Acércate al arma y aparecerá un icono sensible al contexto. Para controlar el arma, pulsa el botón **↑**. Pulsa el botón **R** para disparar y vuelve a pulsar **↓** dejar el arma.

Designador láser

Solo está disponible con el OICW. Para designar un objetivo para un ataque aéreo, selecciona el designador láser en el menú Cadencia de disparo y mueve el retículo sobre el objetivo. Mantén pulsado el botón **R** para activar el láser y designar el objetivo. Cuando el icono de objetivo pase de amarillo a rojo, significa que tienes un objetivo válido y que el ataque aéreo está en camino.

Recoger armas

Si un enemigo deja caer un arma, puedes cambiar tu arma principal por el arma que hay en el suelo. Camina sobre el arma y, cuando aparezca el icono de intercambio, pulsa el botón hacia abajo. Puedes llevar hasta dos armas principales además de la pistola y las granadas. Algunas armas (como el OICW) no se pueden dejar caer una vez que las recoges.

Cajas de munición

Las cajas de munición se encuentran dispersas por el mapa. Contienen munición y nuevas armas con las que te puedes equipar. Para activar una caja de munición, acércate a ella y espera a que aparezca el icono de activación. Cuando aparezca, pulsa el botón **↓** para activar la caja. Verás una lista con las armas disponibles. Para moverte, usa los botones de dirección. Pulsa **X** para seleccionar el arma que desees o aléjate de la caja si no quieres realizar ningún cambio.

Zoom

El zoom te permite ver mejor al enemigo, pero restringe tu campo de visión. Pulsa el botón  para hacer zoom y ampliar o reducir la imagen. Si tu arma actual tiene mira telescópica, mantén pulsado el botón  para pasar a la vista de mira. Cuando estés en el modo de mira, pulsa el botón hacia abajo para recorrer los niveles de zoom disponibles. Mantén pulsado el botón  para aguantar la respiración y así disparar con mayor precisión.

Visión nocturna

Gracias a la visión nocturna, puedes ver mejor en las zonas oscuras y en las misiones nocturnas. Para activar y desactivar la visión nocturna, mantén pulsado el botón  y pulsa el botón .

CrossCom

El sistema CrossCom te permite controlar a las unidades de apoyo, como el dron aéreo o el apoyo de artillería. Para acceder a él, mantén pulsado el botón . El CrossCom aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla. El icono de la unidad seleccionada actualmente aparece en el centro del CrossCom y las órdenes que puedes dar, a los lados. Para desplazarte hacia adelante y hacia atrás entre el dron y el ataque de artillería, abre el CrossCom y pulsa el botón .

En algunas misiones, es posible que el sistema CrossCom no se encuentre disponible debido a la intervención enemiga.

Dron

El dron es un vehículo aéreo no pilotado de apoyo en las misiones. Se puede usar para sobrevolar tropas enemigas y delatar su posición, o para atacar desde arriba. Para mover al dron en la pantalla de acción, coloca el retículo sobre el punto al que quieras que se desplace el dron. Abre el CrossCom manteniendo pulsado el botón hacia abajo y, a continuación, pulsa el botón  para ordenar al dron que se mueva hasta dicha posición. Para que el dron vaya a tu posición, abre el CrossCom y pulsa el botón . Regresará a tu posición y volará a tu lado a medida que avances. Para atacar con el dron, abre el CrossCom y pulsa el botón . Recuerda que tu munición es limitada y que pueden derribar al dron. El icono del dron en el CrossCom muestra la munición disponible y el tipo de arma.

Ataque de artillería

Cuando esté disponible, el ataque de artillería proporciona fuego desde el exterior del mapa sobre un objetivo que tú designes. Puede destruir vehículos, controles de carretera y tropas enemigas. Úsalo con moderación, pues tiene una gran potencia y un radio de alcance muy amplio.

Para usar un ataque de artillería, abre el CrossCom y desplázate hasta Artillería. Usa el botón **△** para designar un objetivo para un ataque de artillería. Pulsa el botón **○** para solicitar el ataque o el botón **×** para abortarlo. Después de solicitar el ataque, dispones de tres segundos para abortarlo.

Mapa de operaciones

Pulsa el botón **SELECT** (selección) para acceder al mapa de operaciones. Muestra un mapa vertical del nivel actual junto con tu ubicación, la situación de las unidades visibles y las cajas de munición, así como los objetivos cercanos. Puedes moverte por el mapa de operaciones con el pad analógico. Amplia o reduce el zoom con los botones hacia arriba y hacia abajo.

También puedes activar o desactivar la vista del dron desde el mapa de operaciones. Usa el botón hacia la izquierda y el botón hacia la derecha para cambiar entre la vista del dron y el mapa de operaciones.

Vista de dron

Con la vista de dron, ves el mundo desde la perspectiva del dron. Ten cuidado, porque el capitán Mitchell es vulnerable mientras pilotas el dron.

Usa el pad analógico para controlar el dron y mirar a tu alrededor. Pulsa el botón **×** para reagrupar y regresar a la posición actual del capitán Mitchell o pulsa el botón **△** para desplazar al dron hasta la posición objetivo.

Para designar una unidad para su identificación, pulsa el botón **L** cuando la unidad esté dentro del retículo del dron. La información del objetivo aparecerá y la cámara del dron fijará el objetivo designado. Pulsa el botón **△** para que el dron rastree al objetivo y mantenga su posición sobre él. Si el dron está armado y posee munición, puedes usarlo para atacar. Mueve el retículo sobre un objetivo para designarlo y, a continuación, pulsa el botón **○** para lanzar el ataque. También puedes subir o bajar la elevación del dron para sacarlo de una zona de peligro. Usa el botón **R** para ordenar al dron que alcance una altitud segura. Mientras el dron está elevado, no puedes acceder a su cámara y volverás al mapa de operaciones. Para hacer descender al dron, pulsa el botón **R** de nuevo.

Menú de pausa

Pulsa el botón **START** (Inicio) para acceder al menú Pausa. Desde aquí, puedes usar los botones de dirección o el pad analógico para desplegar la siguiente lista de opciones:

- **Recargar nivel:** reinicia el nivel actual.
 - **Guardar partida**
 - **Cargar punto de control**
 - **Ajustes:** modifica los ajustes del juego, incluyendo la vista de cámara, el esquema de control, la vista Cámara de muerte y el eje Y.
 - **Cheats:** elige entre diversos cheats cuando los hayas desbloqueado.
 - **Abandonar nivel:** abandona el nivel actual sin guardar y regresa al menú principal.
- Pulsa el botón **X** para seleccionar la opción resaltada.

Cheats

Tras superar el modo Campaña, puedes desbloquear cheats. Los cheats están disponibles desde la ventana Campaña y desde el menú Pausa, y te permiten modificar el juego en tu beneficio. Para activar un cheat, selecciona Cheats y, a continuación, usa los botones de dirección para llegar hasta el cheat que deseas usar. Pulsa el botón **X** para activarlo. Entre los cheats disponibles se incluyen los siguientes:

- **Invencibilidad:** no sufres daños por fuego enemigo.
- **Munición infinita:** nunca te quedas sin munición.
- **Baja de un tiro:** derriba a los enemigos de un disparo.
- **Ajustar precisión:** siempre alcanza en el centro del retículo de apuntado.

Resumen posterior de la acción

Después de cada misión, recibirás un RPA o resumen posterior de la acción. Esta pantalla muestra las estadísticas de la misión. Cuando termines de consultar el RPA, pulsa el botón **X** para pasar a la siguiente pantalla.

MULTIJUGADOR COOP.

Con Multijugador coop., puedes jugar con un amigo a Ghost Recon: Advanced Warfighter® 2 en equipo. Este título no es compatible con algunos caracteres usados en el apodo del sistema PSP(R). Se mostrarán otros caracteres en su lugar. Si seleccionas Multijugador coop., accedes a la ventana de trajes. Escoge aquí el soldado que quieras utilizar y el arma que prefieras como arma principal recorriendo las opciones con los botones **←** y **→**. Usa los botones **↑** y **↓** para alternar entre las armas y los soldados. Cuando hayas terminado, pulsa el botón **X** para pasar a la pantalla Multijugador.

Anfitrión

Si eliges ser anfitrión, tú decides cómo será la partida. Existen cuatro opciones de tipos de partida:

- **Campaña:** afronta las misiones de campaña en equipo.
- **Tiroteo:** elimina a todos los enemigos del mapa.
- **Defensa:** mantén una posición contra las oleadas de enemigos.
- **Reconocimiento:** trabaja en equipo para reconocer diversos enclaves del mapa.

Usa los botones de dirección para recorrer los cuatro tipos de partidas disponibles, pulsa el botón **X** para seleccionar la que desees y pasa a la ventana Configuración.

Pantalla Configuración

En la pantalla de configuración se establecen los parámetros de la partida de la que eres anfitrión. Puedes establecer dos opciones:

- **Selección de mapa:** establece el mapa en el que jugarás.
 - **Opciones de mapa:** establece el nivel de dificultad y el límite de tiempo de la partida.
- Cuando hayas terminado, puedes seleccionar Punto de encuentro para empezar a jugar.

Punto de encuentro

El Punto de encuentro es la pantalla donde esperas a que empiece la acción. La parte superior izquierda del mismo muestra la información de la partida, mientras que la parte superior derecha muestra un mapa vertical. En la parte inferior del mapa hay una lista de jugadores. Cuando estés preparado para ejecutar el juego, pulsa el botón **X** y empieza a jugar.

Unirse

Si te unes a una partida, podrás saber si hay alguien jugando y unírte. En una partida pueden participar dos jugadores. Selecciona Unirse en la pantalla Multijugador y aparecerá una lista de las partidas disponibles. Usa los botones de dirección para recorrer la lista y encontrar la partida a la que desees unírte. A continuación, pulsa el botón **X** para unírte a ella. Cuando te unas a una partida, accederás al Punto de encuentro de la misma. La partida empezará cuando el anfitrión lo decida.

SERVICIO TÉCNICO

Para prestar un mejor servicio, Ubisoft ofrece servicio técnico en Internet.

Sencillamente visita www.ubisoft.es y acude en primer lugar a la sección de **Soporte**. Si consultas el **Centro de Soluciones**, obtendrás las mismas respuestas que si llamaras por teléfono a nuestro personal del servicio técnico. Además, el Centro de Soluciones está disponible las 24 horas del día.

Si usas la opción de **Formular pregunta**, dentro del **Centro de Soluciones**, te aseguras de que obtenemos toda la información importante que necesitamos de tu sistema y del posible problema, por lo que podremos contestarte mejor.

Asegúrate de incluir toda la información de tu sistema, el problema y el título al que estás jugando.

Si no tienes acceso a Internet, nuestro personal del servicio técnico puede ayudarte si llamas al 902 117 803, de lunes a viernes de 12:00 a 20:00 h. (consulta el coste de llamada a un 902 a tu operador). Por favor, cuando llames permanece delante de tu sistema encendido.

PISTAS Y TRUCOS

Lo sentimos, el servicio técnico de Ubisoft no ofrece pistas, trucos, instrucciones o guías para ninguno de nuestros juegos. Visita nuestra web, en ella encontrarás enlaces a páginas independientes de pistas y trucos.